アスキームック ASCII
CD LOGIN
1995
Vol.1
1680YEN
特集 熱いぞ!!Pentium
最新CPUの熱っぽさを探る
IBM PCを持ってない? じゃ
PC GAMES THEATERで
海外ゲームの映像を楽しもう
いつものログインより 30パーセント(当社比)おもしろい
特別付録のCDには
なんと! PC-98シリーズ
FM TOWNS ウィンドウズの
最新ゲーム体験版、デモ版、CG、ムービーが
100本以上
1日1本遊んでも、
3ヵ月以上かかる!
●愛のモザイク劇場 出張版
●知らなかったほうがよかった世界 番外編
●バカチン市国 ふだんどおり
●勝鬨をあげろ CDスペシャル
他 豪華エンタテイメント記事満載

灼熱の音が響きわたる季節。うだるような暑さが、連日のように熱い吐息を吐きかける。蟬の鳴き声さえも暑さに消え入り、ただ汗の匂いだけが深呼吸していた。女が二人、歩いていた。二人は季節に逆らうように喪服を纏い、手には数珠を携えている。そして、陽炎に揺れる降矢木の事務所に消えて行った。葬式の帰り、あるいはこれから参列するのか……どちらにしろ、あまり縁起の良い話ではない。降矢木は喪服に包まれた女と対峙していた。その背後には、無表情な老婆が影のように寄り添っている。美しい顔立ちの女だった。影が薄く、線の細い印象を受けるが、その目だけは異様な輝きを放っている。窓から差し込む陽光が、彼女の横顔を照らしだす。狂気。この言葉こそ彼女に相応しく、また降矢木の客としても相応しい。そして、彼女の狂気は、夏さえも狂わそうとしていた。

総再生時間50分以上!! DAPSリプレイ機能搭載!!

もちろんDAPSリプレイ機能も搭載。一度ゲームを解き終えるとオープニングからエンディングまでをまるでビデオのように、50分以上に亘って連続再生します。また、DAPSリプレイを好きな所から見る事ができる、チャプタ機能も追加しました。

全編256色グラフィック!! 総動画数2,000枚以上!!

オリジナル版の雰囲気を損ねる事なく、グラフィックは全て256色で描きなおされている事はもちろん、3DCGもワークステーションによって再構成され、独特の心象世界をより一層緻密に描いています。

ユーザーインタフェース改良!!

ユーザーインタフェースにも改良が加えられ、今回はゲーム中のどの場所にいてもセーブ・ロードが可能になりました。また、ゲーム中に使用頻度の高いコマンドを集中的に配置するなどの改良が加えられています。

Orgel Copyright © 1991,1994 by DATAWEST, Inc.

対応条件

●FM-TOWNS版
- メモリ4MB以上必要
- RAMディスク設定要解除
- マウス必須

※TOWNSII以降486CPU搭載機種、FASTモード使用推奨

●PC-9821版
- NEC PC-9821 model S1/model S2/Ce/Ce 2/Cs 2 Ae/As/Ap/As 2/Af/An Xe/Xs/Xp/Xa/Xn/Xt
- MATEはCD-ROMドライブ必要（詳しくはパッケージをご覧下さい）
- Xシリーズはサウンドボード必要（NEC PC-9801-86）
- メモリ3.6MB以上
- マウス必須
- MS-DOS® Ver.5.0以上
- アナログモニター必要（640×480ドット以上の解像度）
- MSCDEX.EXE必要

DAPS PAT.P CD-ROM COMPACT disc

"DCCS (Datawest Compatible CD System)" Copyright © 1993 by DATAWEST, Inc. PAT.P
"DAPS (Datawest Active Picture System)" Copyright © 1990 by DATAWEST, Inc. PAT.P

希望小売価格 ¥12,800（税別）

12月20日発売!!

RETURN TO ZORK 日本語版

DOS/V, PC-9821, FM-TOWNS版

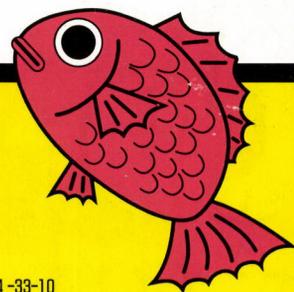
好評発売中

希望小売価格 ¥12,800（税別）

Return to Zork is Copyright © 1994 Activision, Inc. All rights reserved.
Copyright © 1994 by DATAWEST, Inc.

DATA WEST visual conversation

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号（データウエストビル）
TEL.(06)968-1236(代表) TEL.(06)968-2659(ユーザーサポート係)
データウエスト株式会社

CD LOGiN

Vol.1
1995.1.13
発行所 株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木 4-33-10

CONTENTS

CD-ROMを満喫するために

ハードウェアの接続

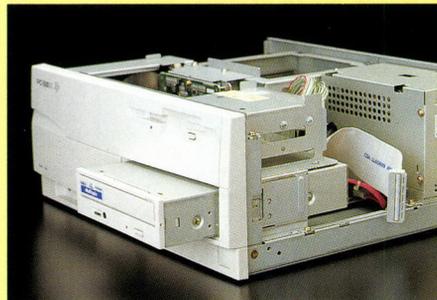
せっかく1680円も払って、このCDログインを購入したのだから、100パーセント楽しまなければもったいないというもの。本誌に添付されているCD-ROMには、100本を超えるゲームの体験版やデモなどが収録されているので、これらを遊ばなきゃ本誌を買った意味がない。けれども、そのためにはパソコン本体の他にCD-ROMドライブが必要で、しかもきちんと接続しておかなければならない。「この本を満喫するために、CD-ROMドライブを買ってこよう」、なんて人もなかにはいると思うけど、特にそういう人はあわてずに、とりあえずこのコーナーを一読していただきたい。マシンによって接続のタイプも様々なので、まずそこから勉強する必要があるのだ。それぞれの接続方法を簡潔にまとめてあるので、自分のマシンがどれに当てはまるのかを確認してみよう。また、接続がうまくいかなくて困っている人も、ここを読めば解決するはずだぞ。

CD-ROMの種類
ファイルベイタイプ
ファイルスロットタイプ
外付けタイプ

ファイルベイタイプ

PC-9821Bシリーズ
PC-9821Xシリーズ

ファイルベイというのは、PC-9821Bシリーズから採用されたスロットで、外部記憶装置を本体に内蔵するためのものだ。PC-9821Xシリーズにも採用されている。このスロットの利点としては、価格が安いことが挙げられるのだが、その反面、接続が面倒なのだ。

ファイルベイ用のCD-ROMドライブを購入してくると、専用の接続ケーブルと、ドライブ固定用のネジが梱包されているはずなので確認しておこう。接続する際は、まずパソコン本体のカバーを外さなければならないぞ。開けてみるとわかると思うが、ファイルベイスロットの中はスカスカで、コネクターの類は何もない。ここで不安になった人もいるだろうが、実はファイルベイタイプの機器をつなぐためのコネクターはメインボード上に設けられているのだ。

付属のＩＤ信号ケーブルと電源ケーブルをしっかりと接続し、ドライブをネジで固定すれば装着は完了。だが、これで安心してはいけない。CD-ROMを操作するためにはMS-DOS上から専用のデバイスドライバーを登録してやらなければならないのだ。これについては後述してあるので、そちらを読んでくれ。

もちろん、そちらもそんなに難しいことではないぞ。

⬆このように、接続の際、本体カバーを外さなければならないのがちょっと面倒。でもその分安くすむんだし。

⬆ファイルベイタイプのCD-ROMドライブ。実売価格で２万円を切っているものもある。低価格がウリだ。なんといっても、場所を取らないのがグーだ。

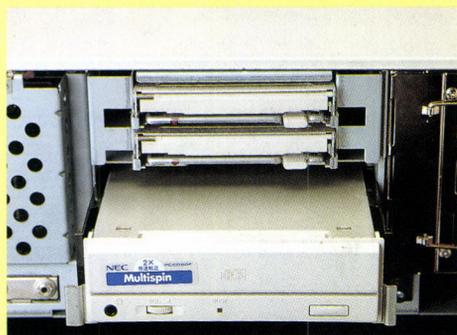
ファイルベイタイプのCD-ROMドライブ

NEC/PC-CD60D
アイ・オー・データ機器/CDB-N60-L
カノープス/PowerCDTB4

ファイルスロットタイプ

PC-9801Fシリーズ
PC-9821Aシリーズ

ファイルスロットは、PC-9801Fシリーズから採用されている。今ではPC-9821Aシリーズ固有の拡張機能として浸透しているようだ。こちらも外部記憶装置を本体前面から内蔵するためのものなのだが、スロット形状も規格名も非常に似ているため、混同しているユーザーも数多い。ファイルスロットとファイルベイというのは全然違う規格なので、ここでしっかりと頭に植えつけておこう。

さて、このファイルスロットタイプの周辺機器の利点というのは、接続が非常に簡単なこと。本体前面のカバーを外し、スロットにグイッと押し込んでやるだけでよい。のぞき込んで見ると、スロットの奥にコネクターがあるのがわかるはずだ。ファイルスロットタイプの周辺機器の背面にも、そこにきちんとハマるようにコネクターが設けられているので、押すだけで接続できるというわけ。ただ、ファイルベイタイプのものより1万円ほど割高になってしまうのが短所といえば短所なんだけどね。

⬆ファイルスロットタイプは実にシンプル。コネクターも一体になっている。接続が簡単なので初心者にはグー。

それと、下にも書いてあるのだが、ファイルスロットのCD-ROMを接続するときは、専用のSCSIボードを装着する必要がある。ファイルスロットのCD-ROMは、SCSI規格で接続されているからだ。これを装着していないとパソコン側が周辺機器を認識してくれないので、忘れないように注意しよう。

また、こちらもCD-ROMドライブとして使うためにはデバイスドライバーを登録してやる必要がある。MS-DOSの知識も多少必要となるので、後述のコラムをきちんと読んで、がっちりとCD-ROMを満喫しよう。

⬆PC-9821Aシリーズは、本体前面のカバーが外れるようになっている。そこから差し込んでやるだけで接続は完了だ。ただ、専用SCSIボードを忘れないように。

ファイルベイタイプのCD-ROMドライブ

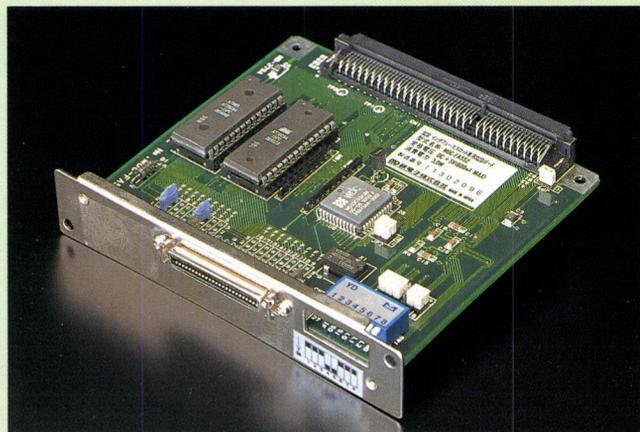
NEC/PC-CD60F
ランドコンピュータ/LFIC-250など

注意 ファイルスロットのCD-ROMは専用SCSIカードが必要なり

ファイルスロットのCD-ROMは、簡単に接続できるのだが、陥りやすいワナがひとつある。それは、本体背面に設けられている専用SCSIスロットにボードを装着していないと、パソコン側が機器として認識してくれないという点。ファイルスロットはSCSI規格なので、こういったものが必要になってくるのだ。

しかも、すでにSCSIハードディスクをつなげていて、拡張スロットにSCSIボードも差さっているという人でも、専用スロットのものを使わなければならなくなる。したがって、拡張スロットがひとつ開くのはうれしいが、せっかくのSCSIボードが無駄になってしまうのはちょっとむなしいよね。まあ、専用SCSIボードも1万円弱という低価格なので、これからのパソコンライフを考えれば安い、かな？

専用SCSIカードの一例

NEC/PC-9801F-01
緑電子/MDC-551L

⬆本体背面に、このような小さいスロットがある。これが専用SCSIボード用スロットだ。ボードから出ているコネクターにハードディスクなどをつなぐことができる。

外付けタイプ

PC-9801全シリーズ
PC-9821全シリーズ

前述のファイルベイタイプ、ファイルスロットタイプと異なり、この外付けタイプは、機種を選ばない。また、本体を買い替えても、CD-ROMドライブはそのまま使えるので、長い目で見れば経済的かも。それに、サードパーティー各社のラインアップも多く、どれを買っていいかわからないほどだ。

しかし、いくら機種を選ばないといっても、さすがにCPUにV30を使っているような古いマシンではいろいろと問題が起きてしまうだろう。あくまで、386CPU以上のマシンの話だと思ってほしい。

さて、外付けのCD-ROMドライブの装着だが、これはいたって簡単。98用、と書かれたドライブを買ってくると、箱の中にはドライブ本体の他に、ボードが1枚入っているはず。このボードを、マシンのうしろの拡張スロットにグッと押し込んでやる。そして、そのボードとドライブを、同梱されている(はず)のケーブルでつないでやれば、それで物理的接続は完了。

気をつけなければならないのは、これはあくまでPC-9801でのお話ということ。

このCDログインにはPC-9801シリーズのゲームと、富士通のFM TOWNSのゲームが入っているから、この2機種について説明しているのだけど、世の中にはもっと多くのマシンがあるのだ。

うっかりして、マッキントッシュ用のドライブを買ってしまうと、もちろんボードが入っていない。じゃあ、と汎用のSCSIボードを買ってくると、今度は98用のドライバーがない、ということになってしまう。よほど物のわかった人じゃないと、とてもじゃないが満足に動かせないだろう。

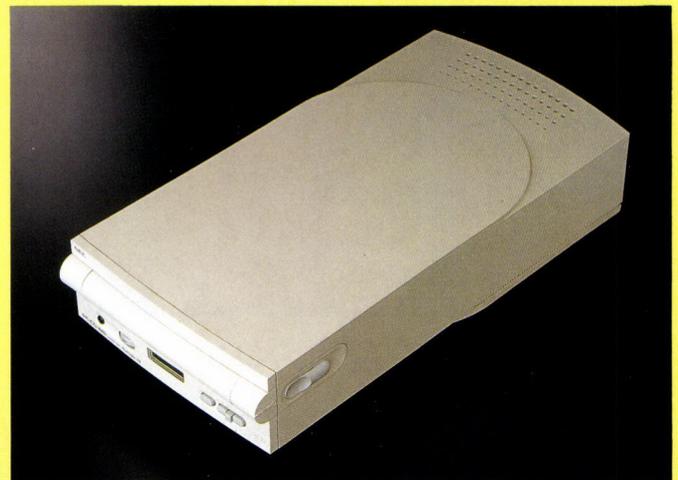
というわけで、外付けタイプのCD-ROMドライブを選ぶときは、必ずPC-9801シリーズ用、と書かれたものを選ぶこと。

ともかく、物理的接続はこれで完了。しかし、ボードによっては、ディップスイッチやジャンパスイッチによって、IDの設定など、面倒なことをさせるものもある。これは各々のボードによって違うので、マニュアルをよく読むことだ。

最初からCD-ROMドライブを搭載しているFM TOWNSの場合は、このような面倒なことを何もしなくていいので、かなり楽だ。

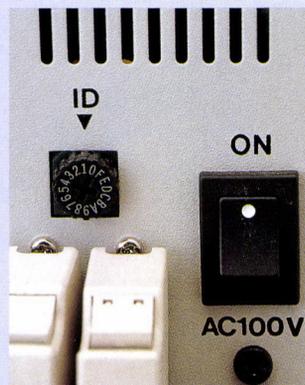
⬅外付けタイプの場合、場所をくうのと、ケーブルがじゃまなのと、電源を確保しなくてはならないのが面倒といえば面倒。

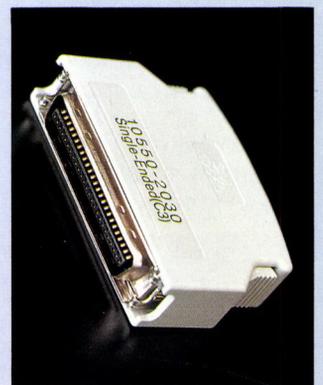
外付けタイプのCD-ROMドライブ

- **◆NEC/PC-CD180**
- **◆メルコ/CDS-E**
- **◆ICM/CD-6009など**

⬆外付けタイプの場合、本体との接続はほとんどSCSIによって行なわれる。最近はより高速のデータ転送が可能なSCSI-2規格のものもかなり登場してきている。

SCSI-IDとターミネーター

SCSI-ID

SCSI機器は、本体に7台まで接続できるのだが、各機器は自分で自分が何番目かを本体に知らせなければならない。それがSCSI-IDだ。パソコン本体は、このIDナンバーによって各周辺機器を管理している。ハードディスクやCD-ROMドライブを見ると、このIDを決めるスイッチが必ずあるはずだ。もちろん、ふたつの機器が同じID設定になると、本体がちゃんと管理できなくなるのだ。

ターミネーター

SCSI機器は、芋づる式に本体に接続される。このとき、当然ながら芋づるの最末端に当たる機器があるはずで、この機器のSCSIコネクターには、必ずターミネーターという部品を付けなければならないのだ。これがないと、各機器の信号伝達が正常にいかず、最悪の場合は本体を破壊してしまう。最近はターミネーター内蔵で、スイッチでそれを効かせたり切ったりできるものも多い。

物理的にCD-ROMドライブとパソコン本体をつなげただけでは、皆さんも薄々感づいているかも知れないが、ダメである。内蔵にしろ外付けにしろ、パソコン本体側、具体的にはMS-DOSの設定をちゃんとCD-ROMドライブ対応にしないといけないのだ。

このあたりのことは買ってきたCD-ROMドライブのマニュアルにも載っていると思うが、簡単に説明しよう。書き替えなければならないのは、MS-DOSのCONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATファイルだ。使用するのはどんなエディターでもかまわない。もちろん、ワープロでだってオーケーです。

このふたつのファイルに、下にあるように何行か書き足し、リセットすれば、次から何もしなくてもパソコンはCD-ROMドライブを読めるようになる。ちなみに、下で説明しているのは、MS-DOSのバージョン5以降の話。それより若いバージョンのMS-DOSを使っている人は、ご自分で努力していただくか、早速ショップへでかけて、バージョン5以降を購入すること。面倒そうだが、やってみるとあっという間に終わってしまう。

CONFIG.SYSにドライバーを登録する

まずCONFIG.SYSに手を入れてみる。次の1行を書き足そう。

DEVEICE = A:¥DOS¥NECCD.SYS

これでドライバーの登録は終了。簡単でしょ。どういうことかと言うと、MS-DOSが立ち上げるときに、立ち上げドライブ、つまりAドライブのDOSという名前のディレクトリーにあるNECCDというファイルを読め、という意味。だから、NEC製でなくカノープス製やメルコ製のドライブだったら、NECCDの代わりにドライブに付属のドライバーの名前が入るのだ。

■CONFIG.SYSの設定例

```
DEVICE=NECCD.SYS  /D:CD_101
あるいは
DEVICEHIGH=NECCD.SYS  /D:CD_101
```

AUTOEXEC.BATにCD-ROMエクステンションを入れる

今度はAUTOEXEC.BATをいじるぞ。ここで必要なのは、MS-DOSバージョン5以降に対応したCD-ROMエクステンションを読ませることだ。書き足すのは次の1行。

A:¥DOS¥MSCODEX/D:CD_101

なんだか呪文みたいだが、意味は簡単。つまり、MS-DOSが立上がるとき、AドライブのDOSというディレクトリー内のMSCDEXというファイルを読め、という意味。

後ろのD:〜以降は、CD-ROMのドライバー名を決めているだけで、あまり気にしなくていい。

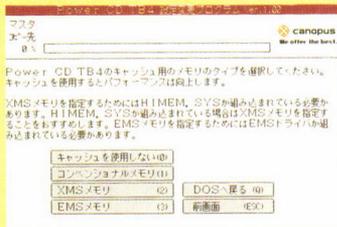
■AUTOEXEC.BATの設定例

```
MSCDEX.EXE  /L:Q  /D:CD_101
あるいは
LH MSCDEX.EXE  /L:Q  /D:CD_101
```

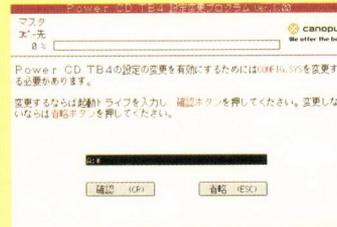
最近のインストーラーは便利なの

とはいえ、最近のサードパーティーのドライブには、上のようなメンドーなことをしなくていいように、簡単なインストーラーが付いている。

さすがに、メーカーとしても、いちいちこんなことをさせるのは忍びないと思ったのでしょう。ユーザーは、画面に出てくる質問に次々と答えていくだけで、自動的に諸般の設定をやってくれるのだ。

これを使えば、買ってきて数分でCD-ROMドライブが使えるのだ。

⬆ともかくソフトを起動する。ドライブとの物理的な接続は終わっていても終わっていなくてもかまわない。

⬆画面に次々に出てくる質問に順次答えていく。よくわからない質問に対しては、よくマニュアルを読んで答える。

⬆とはいえ、たいていの場合は現在使っているマシンがどのように設定されているかに関する質問なので、デフォルトで大丈夫。

⬆最後に、これらの設定を記憶するかどうか聞いてくるので、問題がないと思ったら、確認とする。これで設定は完了だ。

困った人は見てみよう CD-ROM Q&A

主なタイプのCD-ROMドライブの接続方法、およびデバイスドライバーの接続方法を解説してきたわけだが、それでもうまくいかないという人はここを読んでくれ。初心者がハマりやすい点などを、Q&Aの形で掲載しておいた。マシンの環境によっては、きちんと接続したつもりでも様々な弊害が発生する場合もある。とりあえず不信なところがあったら、なんでも疑ってかかってみよう。どんな壁が立ちはだかろうと、それを乗り越えない限りパソコンは思いどおりに動いてくれないし、せっかく買ったCDログインだって楽しむことができない。こんなの、簡単なんだから、がんばって突破しよう！

Q CD-ROMドライブを装着して、デバイスドライバーも登録したのですが、どうしてもCD-ROMを認識してくれません。ファイルベイタイプのものなんですが、何がいけないんでしょう。

A デバイスドライバーをきちんと登録してあるのならば、原因はドライブの接続ミスと考えられます。使っているのがファイルベイタイプのものであるのなら、なおさらその可能性は高いでしょう。ID信号ケーブルは接続したけれども電源ケーブルを接続していないとか、またはその逆も考えられます。コネクターがきちんとハマっていないかもしれません。面倒でももう一度カバーを外して、接続をきちんと確認してみましょう。

Q CD-ROMドライブを接続して、デバイスドライバーも登録し、きちんと認識するようになりました。ディレクトリーもとることもできます。でも、ゲームを遊ぼうとするとメモリー不足で動かなくなってしまうんです。

A デバイスドライバーは、登録すればその分メモリーを消費します。ゲームを遊ぶのであれば、使わない余分なドライバーは、あらかじめカットしておかなければなりません。CONFIG.SYSの中身は、HIMEM.SYS、EMM386.EXEのふたつと、CD-ROMのデバイスドライバーだけにしてみるとよいでしょう。ゲームのマニュアルに、必要なモメリーの量が明記してあるはずなので、確認してみてください。

Q CD-ROMドライブには2倍速とか3倍速というのがありますけど、いったいどのように違うものなんですか。違いを教えてください。

A 2倍速、3倍速というのは、CD-ROMドライブのデータ読み取り速度のことを表わしています。2倍速のドライブで、およそ秒間300キロバイトのデータを読み取ることができます。3倍速、4倍速になるにつれて、読み取ることができるデータ量が増えていくわけですね。価格的には、やはり2倍速のものが低価格でオススメ。3倍速のものも、従来から比べれば驚異的な安さになってはいますが、5万円前後となるとそう簡単には手が出ないでしょう。

Q Bシリーズにはファイルベイ、Aシリーズにはファイルスロットというものがありますが、これらのマシンに外付けのCD-ROMを接続することはできないんでしょうか。

A 大丈夫です。ちゃんと接続できます。別にファイルベイやファイルスロットに、無理に周辺機器を挿入する必要はありませんよ。けれども、外付けのCD-ROMドライブはSCSI接続になるので、別売のSCSIボードが必要になります。これは、普通の拡張スロット用のものでもかまいません。すでにSCSIハードディスクをつなげてあるのなら、CD-ROMドライブをディジーチェーン接続するだけですみますけどね。マシンは関係ありません。

Q メルコ製のCD-ROMドライブを買ってきたんですが、どこにも接続するところがありません。これはいったいどういうことなんでしょう。私のマシンには対応していなかったんでしょうか。使用マシンはPC-9801BXです。

A 対応していないわけではないですが、あなたは大きな間違いを犯しています。メルコのCD-ROMドライブというのは、メルコのサウンドボードと接続するように設計されているのです。ゆえに、安いからとCD-ROMドライブだけを買ってきても、使用することはできません。でも、Bシリーズだったらいずれ音源も必要になるし。CD-ROMドライブを無駄にしないためにもサウンドボードを買いましょう。

Q SCSIハードディスクをすでに使っているのですが、ファイルスロットにCD-ROMを入れる場合、専用のものが必要だと聞きました。こういう場合、現在使用しているハードディスクはどうなるんでしょうか。

A ハードディスクは無駄にはなりませんが、拡張スロットに入っているSCSIボードは無駄になってしまいます。専用SCSIボードとの併用はできません。ハードディスクは、専用SCSIボードにつなぎかえることで使用できますが、機種によっては一度フォーマットし直さなければ認識してくれないものもあります。この場合、ハードディスクのバックアップはきちんととっておいたほうがよいでしょう。

ちょっとだけ詳しくなりたい人に

CD-ROMドライブとMS-DOSの関係？

CD-ROMとはいったい…？

音楽のレコードは、ほとんどがＬＰからＣＤになってしまったので、ＣＤを見たことがない、という人はいないだろう。CD-ROMは、この音楽ＣＤの原理を利用して、音楽情報のかわりに、コンピューターのプログラムを入れたもの。

CD１枚に約540メガバイトもの情報が収まるので、大規模な情報を非常にコンパクトな形で保存できる。現在のフロッピーディスクが１枚で約１メガバイト強だから、その情報密度の高さがわかるはず。

しかし、原理的に再書き込みが不可能であるため、その普及には大容量ハードディスクの普及が不可欠だったようだ。

音楽ＣＤのノウハウのおかげで大量生産がきき、ビット当たりの単価は非常に安く、おかげで、こんなCDログインなんかが作れてしまうわけなんですね。

☗CD-ROM以外にも、再書き込みのできるMO、ビデオを見ることができるビデオCDなど、同じ銀色の円盤に見えても、中身のフォーマットはいろいろある。

なぜデバイスドライバーが必要か

MS-DOSが初めて作られたころには、外部記憶装置といえば、フロッピーディスク。インターフェースといえばRS-232C、くらいなものだった。ハードディスクはもちろん、CD-ROMなんか、影も形もなかったんですね。

しかし、技術は進歩する。ハードディスクを付けたいだの、スキャナーを付けたいのだの、マウスを付けたいだのいろいろと要求が出てくるのだ。昔は、そのつどプログラムを組んで対応していたのだが、基本的なやりとりの手順を決め、ハードウェアの違いは独立した小さなプログラムによって吸収してしまったほうが早い、ということになったのだ。というわけで出てきたのがドライバー。

外部機器ＡでもＢでも、ドライバーとＯＳのやりとりが同じならＯＳの変更はいらないわけです。

☗OSの上にデバイスドライバーが乗ると、外部機器が異なっていても、その違いはドライバーが吸収し、OSとしては同じ機器を扱っているかのようにふるまえるのだ。

CONFIG.SYSとAUTOEXEC.BAT

MS-DOSは、基本的にシングルタスク、シングルユーザーのOS。つまり、ひとりの人間がひとつの仕事をパソコンでする、というのが前提のプログラムなわけだ。

しかし、人間の要求ははてしなく、OSにもっといろいろな機能を付けたいという要望が高まってきた。しかし、そうした要望をかなえるのに、いちいちMS-DOSを作り直していたのでは、時間とエネルギーのムダ。そこで考えられたのが、機能を付け加えるプログラムをＯＳに載せやすく作っておくことだ。そして、それらのプログラムを組み込むか組み込まないか、組み込むとすれば、どのようなパラメーターを与えるか、ということを管理させる小さなファイルを用意しておくことにしたわけ。

それが、CONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATということなのだ。

これらのファイルは、起動時に真っ先に読み込まれ、MS-DOSの設定をユーザーの望むようにきめてくれるのである。

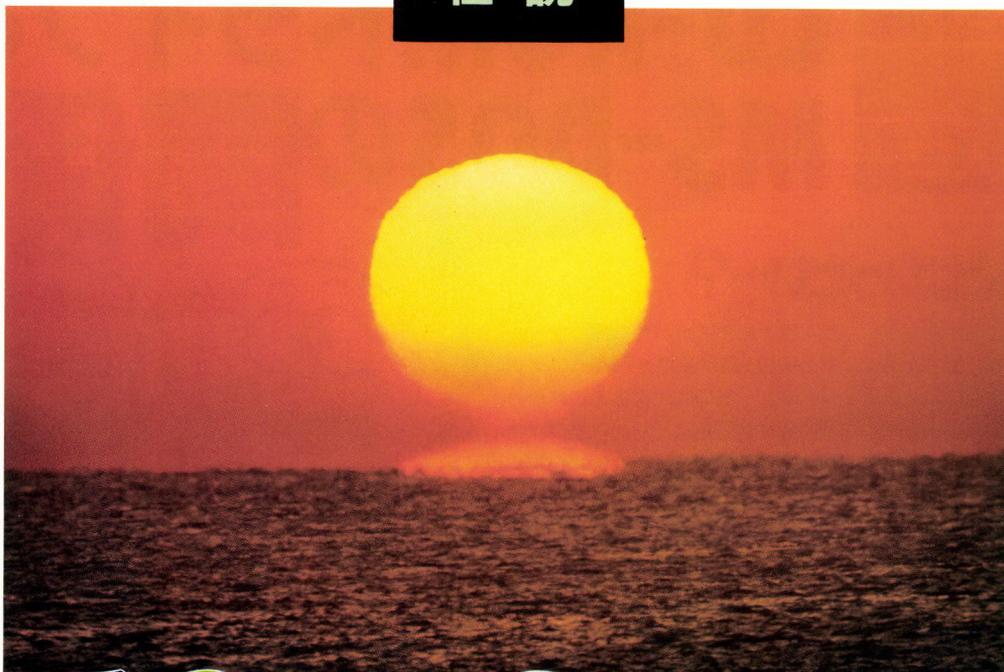
■CONFIG.SYSのキーワード

```
DEVICE=NECCD.SYS /D:CD_101
```

- DEVICE= … デバイスドライバーを登録する命令
- NECCD.SYS … CD-ROMをMS-DOSに認識させるためのデバイスドライバー
- /D:CD_101 … デバイス名

■AUTOEXEC.BATのキーワード

```
MSCDEX.EXE /L:Q /D:CD_101
```

- MSCDEX.EXE … CD-ROMエクステンション
- /L:Q … CD-ROMドライブとして使用するドライブ名
- /D:CD_101 … CONFIG.SYSで指定したデバイス名

今こそCD-ROMの時代ぞって、今さらかしら……

まあ、なんですよ、実際はそれほどのことはないんですけどね、CD-ROMって。まずちょっと堅い話をするとね、技術というものは、それ自身の斬新さとか難しさよりも、使って便利だから使われるだけの話であって、いくら革新的でスンゲーものであっても、使って不便だったり、使いづらかったりすれば、ちっとも流行らないのは当然のことなんすな。

というわけで、時代はデジタル。とはいえ、デジタルってのはあまりにも漠然としていて言っている本人もよくわかっていないから、よーするに現段階ではCD-ROM。将来は、パソコン通信とかISDNになっていくのだろうけど、いまんところはCD-ROMだな。なにがって？　もちろん、ゲームを代表選手とするコンピューターエンターテイメントワールドの話でございます。ゲームなど、パソコンを使ったお楽しみが、これからどんどんマルチメディア化していくのは、これはもう、東から太陽が昇ったり、赤潮が発生したり、衝動買いをしたりするのと同様、運命的なできごとでありまして、ボクちゃんはヤだなと思ったとしても、さながら1945年５月にベルリンに迫るソビエト赤軍のように我々の人知をもって食い止めることは不可能なのであるって、どうでもいいけど、おーげさだ。

そこで、クローズアップされるのが大容量。音声だって映像だって、これまでのものとは比べものにならないくらいの大容量が要求されるのがマルチメディア。ちなみに、この際、マルチメディアってなんなのさ？　なんてことは気にする必要はないぞ。そんなの、デスクトップパブリッシングとか、ポリゴンとか、電脳空間RPGとか、ピーケーオーとか、大腸カタルとか、突っ込まれると困っちゃうけど、表面的にはだいたいこんなもんかな、という程度に知っていればそれでいいのだ。で、突っ込まれたら、そう言えば後藤クミコのヘアヌードってどうなったのかなあ、などと話題を変えればそれでいいのだ。我々だってそうしているのだから、それでいいの。

したがって(なにが？)、いろいろなソフトウェアのCD-ROM化は必至のなりゆき。

なにしろ、あの銀色の円盤には非常にたくさんの情報が入るからな。１、２、３、それ以上は"たくさん"としか計算できない我々としては、たくさんとしか言いようがないのだけど、つまりはそうなのだ。CD-ROMなんかにしなくても、フロッピーディスク100枚組にすればいいじゃないかという意見もあるだろうが、そんなのは無視だ。もともとそんな意見なんかないか？　こいつはやられた。

しかも、音楽ＣＤの大量需要によって、製作費も非常に安いので、これはもう願ったりかなったり。いずれは、パソコン通信によってソフトウェアが配布され、そのときには誰のマシンにも１ギガバイト以上のハードディスクが付いていて、やがてはさらに高度な通信によってソフトウェアが流通し、そのときには誰のマシンにも１テラバイト以上のハードディスクとかあるいはもっと斬新な大容量記憶媒体が付いていて、やがては赤坂の料亭で大騒ぎして都知事選に立候補して土地成金になってって、何言っているんだ、オレは？

とまあ、先を見ればキリがないが、我々の予想はときどきハズれるので気にしないこと。

CD-ROMと間違いやすいもの

気をつけよう

⬆しばしば間違える人がいるが、これはアルマイトの洗面器。顔は洗えるが、音楽を聞いたりするのは無理である。

⬆これも間違えやすいのだが、これは鍋敷。かなりの高熱に耐えることができるが、デジタル情報の蓄積能力はない。

⬆そろそろ無理があるようだが、これはCD-ROMではなくレーザーディスク。大きさがかなり違うのだ。惜しい、惜しい。

デジタルのある幸福でしあわせな暮らし……

というわけでCDログインを作りました。

自分たちで本作っといてこんなことを言うのもナンではございますが、パソコンゲームを知るには実際にその手でやり、その目で見るのが一番。いくら文字で書いてあっても、見るはいっときの恥。高速のフライトシミュレーターだって、ポリゴンのキャラターがグリグリ動くアドベンチャーゲームだって、写真で見るのと実際に動いているのを見るのではかなり印象が違ってくるのは、まるで、エッチな写真とアダルドビデオの違いくらいあるのだ。……あるのだが、私はどちらも好きだ。……そんなこと誰も聞いてないぞ！

まともかく一長一短があるっつーことで。

で、添付のCD-ROMには、年末年始発売の新作ゲームから、ちょっと前に発売された名作ソフト、いろいろなゲームのムービー、あるいはグラフィックなど様々なものが収録されており、おまけにログイン編集部謹製のおシャレな映像までも付いているという、これはもう、盆と正月と誕生日と初七日が一緒にきたような感じであります。

体験版、デモ版、ムービーなどなどをぜひあなたの目と手とそれからちょっと恥ずかしい部分で十分に堪能していただきたいのだ。月２回刊ログインの記事によって注目ソフトについてあれこれ想像をめぐらせるのも、もちろん大切な読者ちゃんのあり得べきお姿なのだが、この際気になるソフトを自らのモニター上に体験し、デモを見て、素速いジャッジメントを下すのもデジタル時代の読者ちゃんのお姿ではないかと小生拝察いたすところであります。かしこ。

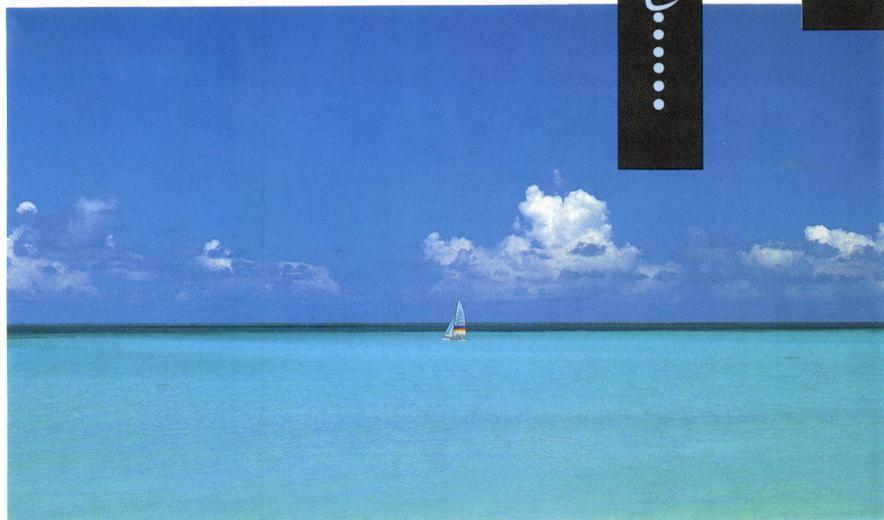
しかし、残念ながら、と言うべきなのか、それとも、技術の進歩のせいだと言うべきかムービー関係のファイルを見るのには、やはりウィンドウズが必要であり、それじゃいかんかなと思い、DOSユーザーの人もDOS/Vゲームを見ていただこうと、データウエストのDAPSシステムを使った映像ファイルを用意したのだが、これはPC-9821以降、640×480で256色のグラフィック表示が可能でないと見ることができないのだ。あなたのマシンがFM TOWNSであれば、最初から何も問題はないんだけど、それでもメモリーが不十分だと快適に見ることはできないかもしれないし、PC-9821であっても386CPUではやはり映像が滑らかに動きにくい。なんともはや。

いや、あれですよ、我々としてもこんなに時代がパソコンのパワーを要求してくるとは思いもよらなかったのである。ついこの間まで、我々は64キロバイトメモリーで幸せに暮らしていたのになあ(←古すぎ)。

しかし恐らくパソコンエンタテイメントがたゆみなく前進するにつれ、ますますパソコンの能力は激しく要求されるだろうし、さらにおっかないことには、テクノロジーは次々とその要求に応えていくことだろう。だから、今回のCD LOGINくらい、まだトバクチ。

古いコトワザにもあるように、桂馬の高飛び歩のエジキ。違うな。山椒は小粒でピリリとカライ。ちょっと違うな。忘れちゃったからもういいが、ともかく技術とかソフトとかはすごい勢いで前進していくし、その最先端にあるのがパソコンエンターテイメントであるのだ。ムービーだってサウンドだって、コンピューターをより楽しく使いたいために登場してきたのだ。もしかしたらそうじゃないかも知れないが、そうだと言わないと話が進まないのでそう言うが、新しい技術が試される場はいつだってエンタテイメントの分野だ。

そういうわけであるから、読者の皆様方には、最先端にいらっしゃるという自覚をお持ちいただき、難しいことは他人にまかせつつも、まあそれなりの不断の努力を持って日々コンピューター街道を前進し続けていただきたいのであるって、しかし、そんな大層なものじゃないかな。ようは、せっかくのパソコンなんだから、さんざ楽しまなければソンのコトね。遊ばない人タメのコトね、タメタメ。

今こそCD-ROMの時代なのである。

SUPER GAM

合言葉はBROWSER

A>BROWSER

⬆プロンプトから上のように打ち込むだけ。まあ、CDドライブのドライブ番号が〝A〞ってことはないから、Aのところには、キミのマシンのCDドライブの文字がくるのだ。

ムービーはウィンドウズだ!

⬅ウィンドウズのファイルマネージャーから目的のムービーファイルを探してクリックすれば、自動的にムービーを見ることができる。基本的なセットアップに関しては、126ページ以降の記事を参照していただきたい。

この別冊CDログインの目玉となるのが、このスーパーゲームカタログだ。これから発売される注目のゲームソフト。登場間もない気になるあのソフト。そしてロングセラーを続ける定番ソフトなどなどを、ログインの総力約数名を結集して、集められるだけ集めましたのだ。

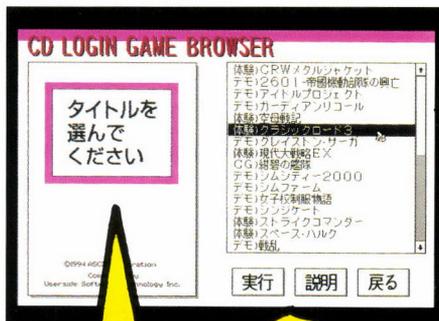
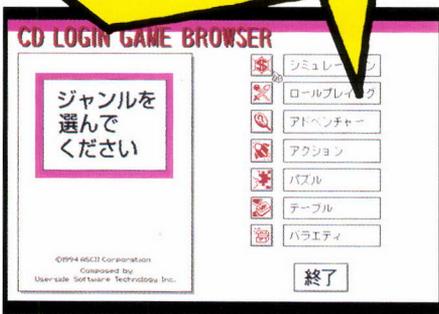
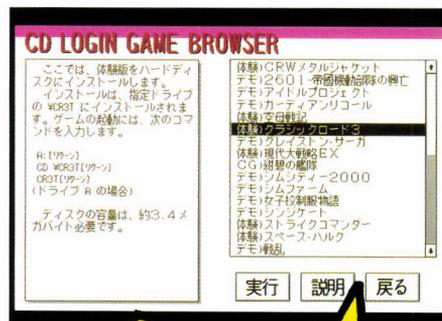
その数、約100本。体験版あり、デモ版あり、ムービーファイルあり、CGありで、ううーん、もうお腹いっぱいって、ハッ、夢か！

そんなわけで、さっそく各ソフトの紹介といきたいが、おっと、その前に添付CD-ROM〝めでたい丸〞の取り扱い説明および、カタログの表の見方なんかを説明しよう。ここを読まないといろいろ損をするはず。必読、ってやつですな。

まず、我々は各ソフトを簡単に取り扱えるように、目次ソフトを用意いたしました。そのタイトルは、『LOGIN GAME BROWSER』だ。以下ブラウザーね。ちなみに、ブラウズするってのは、本をナナメ読みすること。このブラウザーによって、ソフトリストをパラパラめくるってな雰囲気ですな。

呼び出し方は簡単。ドライブをCD-ROMにして、プロンプトから、〝BROWSER〞と打ち込むだけ。すると、ブラウザーが立ち上がり、ゲームをインストールしてくれたり、デモを見せてくれたりするのだ。CD-ROMとパソコンの接続に関しては4ページからの記事を参照。また、ゲームのムービーを見るこ

超便利 LOGIN GAME BROWSERの使用法

やりたいゲームのジャンルをクリック

それからソフトをクリックしましょう

〝説明〞を開いたら説明が読めますよ

E CATALOG

とに関しては要ウィンドウズだ。
また、ウィンドウズを使用していない読者ちゃんのために、データウエストの誇るDAPSシステム利用のムービーショーを用意した。『PC GAMES MOVIE THEATER』ってのがそれで、PC-9821シリーズ（グラフィックが640×480ドットで、256色表示の可能なもの）と、FM TOWNSで、DOS上でIBM-PCとその互換機の最新ソフトや有名ゲームの映像を見ることができる。どちらの機種でも要メモリー4メガバイト以上でっす。
立ち上げかたは、右のカコミにあるとおり。どちらの機種も、OSの簡単な知識があれば、なんの問題もなく起動できるはず。ふだんあまり見られない、海外ゲームの動くところを楽しんでください。
最後に、次のページから始まるカタログに関して。ゲームタイトルの下にはデータ表があるが、その見方は下のコラムのとおり。ま、そんなん言われなくてもわかってらいこんちくしょう、と思うかもしれないけど、問題はタイトルのあとにくっついているマーク。
体験版、デモ版、ムービーなどの起動の仕方はＣＤから直接起動できたり、いったんハードディスクに展開したりと、まあ大変、というくらい多種多様だが、大きく５種類に分けてみた。で、それぞれについて後半のモノクロページ（126ページから）で説明しているので、そこを見てちょうだい、というわけなのだ。おわかりですね。

PC GAMES MOVIE THEATERの見かた

PC-9801 シリーズの場合

カレントドライブをＣＤにして（キミのＣＤドライブがＱだとしたら、Q:と打ち込むのだ）、それから、LOG98と打ち込めば、PCのゲームを集めたムービーを見られるぞ。

FM TOWNS シリーズの場合

まず、タウンズメニュー内で、ドライブ選択ウインドーをファイルモードにして、ＣＤドライブを開きます。それからDAPSの中の、LOG FMをダブルクリックするだけだ。

データ表の見かた

信長の大冒険

●マイクロログイン　●MZ-80B（要メモリー6テラバイト）
●2001年5月発売予定　●2万20円

どこのソフトハウスが作ったのか、ということだが、収録ソフトに関する問い合わせは、すべてログインへ。

価格だ。特別な表記のあるものを除いて、価格はすべて税別なので、覚えておくと、買うとき便利だぞ。

発売予定日。ちゃんと出てくれることを心の底から祈っていよう。すでに発売中のものは発売中となっているので、すぐに買えるぞ。

対応機種。なにか特別な動作環境を要求するものは、ここに書いてあるので、要必要だ。ムービーの場合はウィンドウズとなっている。

アイコンの見かた

各ソフトは動作環境が違ったり、インストール方法や起動方法が違ったりする。本文にもあるように、ここではそれを５つのタイプに分け、126ページから詳細に説明しているぞ。右を参考に各説明を参照してくれ。

127ページ
ブラウザーをクリックすることで、即座に起動するもの。

128ページ
ハードディスクにインストールしてから起動するタイプ。

129ページ
いったんフロッピーにコピーしてから起動するタイプ。

130ページ
ウィンドウズのムービーとして楽しむタイプのもの。

131ページ
ウィンドウズのファイルマネージャーから起動するもの。

信長の野望・天翔記

●光栄　●PC-9801RA　●発売中　●1万2800円

今回で6作目を迎える信長シリーズ。ここまで続編を重ねてくると、正直なところ、「ややマンネリだな」と感じたことも、多少はあった。ところがこれが、『覇王伝』からガラリと変わった。国単位制から城単位制への移行がその変化の最たるものである。そして今回、『天翔記』では、信長シリーズは合戦を軸にさらなる変貌を遂げようとしているのだ！

左下の合戦シーンの写真を見てもらえば、何がどう変化するのかが、プレーしなくてもある程度はわかるハズ。もちろん、単に従来の合戦のイメージが変わった、というだけではないぞ。写真中に、複数の城が登場していることに注目してくれ。これは、戦場に含まれている城ならば、合戦中にどこを攻めることもできる、ということを示しているのだ。たとえば当初は織田家の清洲城を攻めるつもりだったけれど、守りが堅いので犬山城に目標を変更する、というような戦術も実行可能になったのである。もちろん、戦場に含まれていれば、まったくほかの大名の城を攻めることもできる。逆に自分が突然攻められる場合も、当然あり得るけどね。

こうしたシステム面以外に、ゲームを構成する要素としても、武将の特技や身分など、新たな要素が様々追加された。たとえば特技の種類は、火攻めや混乱など、計略に関するものや、弁舌、暗殺など特定コマンドに関するものなど全部で8種類。これによって、それぞれの家臣の個性がより際立つことになるだろう。また身分は足軽頭から宿老まで5段階あり、それぞれ率いることのできる兵士数や実行可能なコマンドが異なる。

システム面での大幅変化、そして新要素の追加でさらにパワーアップした『天翔記』は、間違いなく、1994年末最大の話題作だ!!

今度は軍団単位制だ!

『武将風雲録』から『覇王伝』に移行する際、国単位制から城単位制になったように、今回の『天翔記』では、よりリアリティーを追求した結果、軍団単位制が導入された。

多彩な戦術が可能に!

見た目の印象でも、従来とはまったく変わった合戦シーン。しかしさらに細部を見ると、戦場にいくつも城があったり、複数の勢力が入り乱れていたり、変化がいっぱい！

新要素がてんこ盛り!

日本全国がさらに細分化

今回は日本全土が74の国と214の城に分けられた。しかし合戦のテンポがよいので、冗長に感じることはないだろう。

家臣育成システム

内政から外交、軍事に至るまで、とにかく様々な仕事を与えることで、家臣はどんどん賢くなってゆく。

5段階の身分制度

これは外交交渉の1シーン。今回から導入された5段階の身分によって、交渉の成否が異なる可能性もある!?

SIMULATION

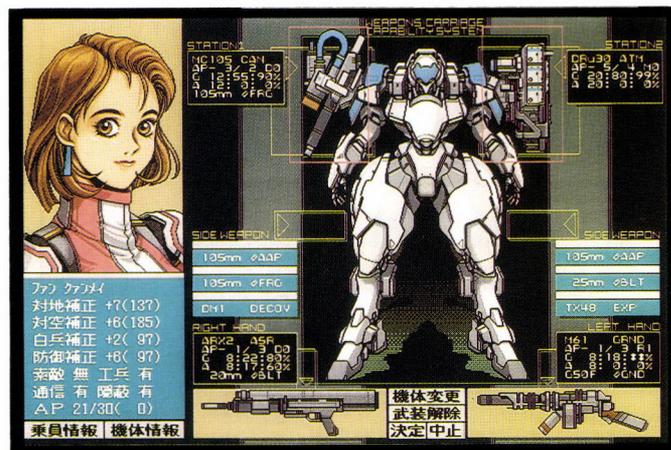
パワードール2

●工画堂スタジオ ●PC-9801VX ●12月2日発売予定 ●1万1800円

このゲームはパワーローダーを主軸とした機動特務中隊の活躍を描く、本格SF戦術シミュレーションの第2弾。プレーヤーは女性だけで編成された特殊部隊〝ドールズ〟を操って戦っていくのだ。『パワードール2』では、前作から4年後の世界が舞台になっている。地球政府から独立したオムニ政府だったが、反政府勢力〝ジアス〟と内戦状態になってしまった。戦争の拡大にしたがってオムニ政府は軍の再編成を決意。独立戦争後解散していた機動特務中隊〝ドールズ〟も、かつての中隊指揮官ハーディ・ニューランド大佐のもとに再結成されることになったのだ。

さて、今回の体験版ではキャンペーンシナリオの中のひとつの、〝ワイアーカッター〟作戦の一部がプレーできるようになっている。初期画面の〝ゲーム開始〟を選択後、タイトル画面が表示されたらキャンペーンモードを選んでクリックしよう。その後、使用キャラクターの選択画面になるが、体験版では機能しないので飛ばしてかまわない。次の作戦立案画面では、どの部隊が、いつ、どの方向から作戦区域に侵入し、どのような任務を行なうのかを選択していくことで作戦を計画していく。そして、作戦が決まったらその作戦に応じて各部隊の編成を行なう。もっとも残念ながら体験版では、作戦立案の機能は、動くもののゲームプレー時には反映されない。作戦実行階段では前作同様に、AP（アクションポイント）を消費して行動していく。基本的なシステムは変わっていないので『パワードール』のドキュメントファイルを参照してくれ。『2』での変更点は特定の武器に使用弾の交換ができるようになったこと、部隊一斉で索敵と隠蔽が行なえるようになったこと、部隊一覧表や攻撃可能な敵ユニットの一覧表示などの機能が増えたことだ。また、機体の損害状況の確認や武装の持ち替えなどは機体状況というコマンドを選択で行なえるので有効に使っていこう。

今回の体験版ではミッションクリアーの条件が挿入されていないので、敵との戦闘のみ楽しんで欲しい。また、攻撃グラフィックなども一種類しかないが、製品版では各武器に応じたものになるぞ。ほんの、さわり程度の体験版だが、このゲームのおもしろさは十分に伝わるものだろう。ぜひ製品版も買って、プレーしてみてくれ！

☗前作ではすでに用意されている作戦プランを選択していった。今回『2』では自由度が広がり、各部隊の行動と目的などを組み合わせて作戦を計画していくのだ。

☗武器やパワーローダーも新しくなり種類も豊富になった。ポケットという装備箇所も増え、予備弾のマガジンや囮用のデコイ、索敵用センサーポッド、使い捨ての手榴弾や白兵戦用武装のスタンポッドなどの装備も可能になったぞ。

☗このゲームはAPを消費して行動していく。計画的に使って移動や攻撃などをしていかないとだめなのだ。

☗使用弾の変更は攻撃武装の選択時に行なおう。パワーローダーなら榴弾、戦車や装甲車なら徹甲弾が効果大だ。

☗機体のダメージは損害率で表示される。また、この機体状況の画面で、装備の廃棄や使用弾の交換も可能なのだ。

SIMULATION

クラシックロード3

●ビクターエンタテインメント ●PC-9801 ●発売中 ●9800円

仔馬を購入せよ

⬅まずは仔馬を購入しなければならない。資金は1億円もあるので、いきなり肌馬を買うこともできるが、繁殖はもうちょっと余裕が出てきてからにしたほうがよい。だから仔馬を買おう。

レース予定もしっかりと

⬅ローテーションも考慮した上で、馬が出走するレースを決めてやる。予定をしっかり立てておかないと、疲労はたまる一方だし、レースにもなかなか勝てなくなってしまうぞ。

そして調教!

⬅調教具合がリアルタイムに認識できるというのは新しい。この折れ線グラフシステム(?)なら、たくさんの馬を所有していても混乱しなくてもすみそうだ。そういう経験あるでしょ?

追切!!

⬅なんともリアルなことに、『3』からはレース前に追切までできるようになったのだ。このタイムによって戦法を変更したり、出走を回避したりと、様々な作戦をとることができる。調教師のコメントをしっかり聞いておこう。

競馬フリークを熱狂させた、データ重視型競争馬育成シミュレーション『クラシックロード』。そのシリーズの第3弾が、ついに12月に発売された。

このシリーズの特徴は、他の競馬ゲームと違って玄人向けにできていること。競争馬を語る上で、切っても切れない〝血統〟の部分を非常に重要視しており、競馬を知っていれば知っているほど楽しめる仕上がりになっているのだ。

レースシーンは『ダビスタ』ほど派手ではないものの、『3』になってかなりの進歩が見受けられる。実況解説なども流れるようになったし、対抗意識をむき出しにしているあたりはよい姿勢ではないだろうか。しかし、それ以上にそこまでの生産、調教などの過程が完成されているのには驚かされはずだ。前作とは比べものにならないほど調教システムが改善されており、面食らう人も出てくるはず。

ズラーッと表示されるカレンダーに調教メニューを組み込んでいくと、それによって変化していく馬の調子や疲れ具合などが、折れ線グラフで表示されるのである。これを参考にして狙うレースを決めていってもいいし、逆に狙うレースに合わせて強制的に調整することも可能になる。また、前作までは馬のパラメーターは数値で表示されていたが、今回それは排除された。といってもバーグラフはそのままなので、どの程度成長したかは見た目でわかるようにはなっている。このような判断は実際の馬には通用しないわけだが、ゲータを重視する『クラシックロード』だからこそ、こういった表示は欠かせない。自分の計算のどこが間違っていたのかを知るためにもね。

ゲームの流れは左の写真のような感じだ。前作をプレーしていなくても、フルマウスオペレーションなのですぐに入り込めるぞ。

最高16頭立てのレースシーン!

⬆レースシーンは16頭立てになった。『4』が出るときには実際と同じく18頭立てになるのかな？ 実況解説も入って、かなり凝ったものに変更されているぞ。

HIGH SCHOOL WAR

●I.S.C　●FM TOWNS
●発売中　●8800円

199X年、東京都私立女子高校にひとつの歴史が刻まれようとしていた。東京都一帯はふたつの制服派の台頭によって分割されてしまったのだ。ひとつは順徳学院高等学校を筆頭とするブレザー派、もうひとつは大東京文化高等学校率いるセーラー派。東京23区それぞれで、ふたつの派による闘争が巻き起こっている。各区を制覇して、キミの派の制服着用を強制させよ。

と、なんだかとんでもない設定のゲームなのだが、プレーしてみると結構奥が深いので「うーむ」とうならせられる。ユニットが女子高生になっているだけで、既存のウォーシミュレーションと比較しても負けないレベルだと思うぞ。しかも登場する女子高生にはいちいち名前が付いていて、攻撃方法も個性的なものばかり。ヨーヨーをぶつけるやつ、マイクで殴りつけるやつ、砲丸を投げつけるなんて恐ろしいやつまでいるのだ。プレーヤーは、そういったユニークなキャラを操りながら東京23区を渡り歩き、全23章をクリアーしていかなければならない。もちろん章ごとにはイベントシーンも用意されているから、奇抜なストーリーを楽しむこともできるぞ。キミは東京都23区私立女子高校の制服を統一し、見事"制服王"になれるだろうか？

操作方法や、各キャラタクーのパラメーター、攻撃技などは、ディレクトリー内に収められているドキュメントを読んでくれ。

⬅なにやら激しい戦闘シーン。戦いに勝利すれば、強制的に制服を着用させることができる。ものすごい設定だなぁ。

⬆マップは、このようなフィールドタイプになっている。1対1の勝負はなるべく避け、ひとりを大勢で囲むようにしよう。目指せ、制服王！

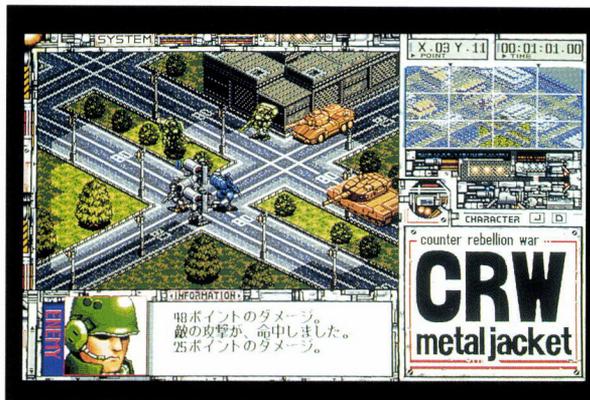
CRWメタルジャケット

●ウィズ　●PC-9801
●発売中　●9700円

最近、現代を舞台としたゲームが受けているようだが、『CRWメタルジャケット』も、21世紀初頭の日本が舞台になっているということで注目している人も多いだろう。近未来に起こった世界大戦終結後のお話という設定も、なんだか本当にありそうでちょっと恐いよね。

プレーヤーは、防衛庁の戦略情報局内に設立された特殊機動部隊"OSA-CRW"を指揮して、与えられた装備と武器で特殊任務を遂行していかなければならない。しかもその内容は、テロ組織の破壊や要人暗殺、要人救出といった非公然なものばかり。部隊を構成している8人のメンバーの能力をうまく見極め、状況に合った作戦を立てなければ任務遂行は難しいぞ。

ゲームは、クォータービューで表示されている市街地マップの中で展開される。戦略シミュレーションながら、大きく表示されているユニットにも注目してもらいたいのだが、実はこのロボットたちは戦闘に入るとアニメーションするのだ。爆発するとちゃんと煙が上がって破片が飛び散ったりと、細かい部分だけれど凝った作りになっているぞ。

CD-ROMには体験版が収められているので、実行してユニットや武器などの設定の細かさも確認してもらいたい。

⬅すっきりとした画面構成。マップ画面が大きいのはうれしいよね。アニメーションを眺めるのもいいけど、しっかりとした作戦を立てることも忘れずに。

⬅隊員が搭乗する人型のロボットは、アサルト・スーツと呼ばれる。狙撃専用型や攻撃重視型など、様々なタイプが用意されているのだ。

ストライクコマンダー

●EAV　●PC-9801（要CPU486SX以上）、PC-9821
●発売中　●1万2800円　※Xシリーズでは動作しない場合があります。

数年前にアメリカで発売された超リアルフライトシミュレーター『ストライクコマンダー』。CPUは486DX以上を推奨しており、その当時はそれがどれほどのスペックだったことか。しかし、ついに国産マシンでもプレーできる日がきたのだ。アメリカのパソコンゲームは、技術的にははるか先を走っているのでこんなふうに書いてしまうと恥ずかしいものがあるが、とりあえずは喜ばしいことである。

プレーヤーは、〝WildCat〟という航空部隊の一員となり、第3次世界大戦直後の世界で傭兵として活躍することになる。護衛、迎撃、偵察などといった作戦を遂行していくうちに明らかになる隠されたストーリー。フライトシミュレーター部分だけでなく、アドベンチャーゲーム並みの深いストーリー展開がこのゲームの売りでもあるのだ。

もちろん、フライト部分は〝超リアル〟というだけあって既存のものとは比べようもない。ポリゴンとテクスチャーマッピングを駆使しており、これが最新技術だ！ということろをまざまざと見せつけてくれている。

なお、起動方法が〝STRIKE〟と打った後、〝SC98〟を実行という形に変更になりました。ブラウザーの説明とは異なるので注意しよう。

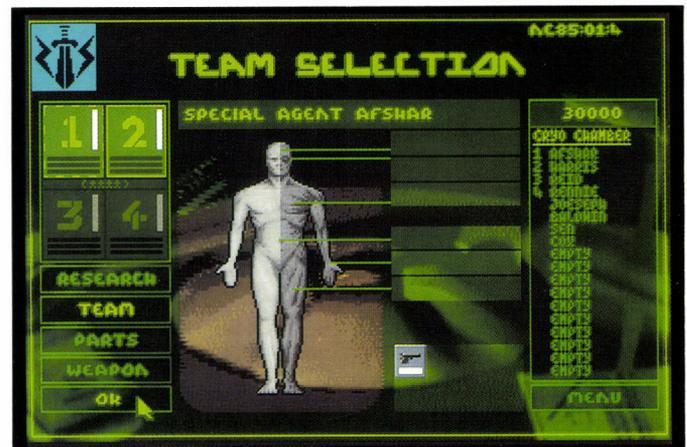
⬆フライトシミュレーター部分の画面。この画面がグリグリと動いてしまうんだから、フライト野郎にはたまらないだろう。
⬅ミッション間に展開されるイベントシーン。会話の端々に、現在の戦況や世界の動向などが登場するので、絶対に聞き漏らしてはならない。

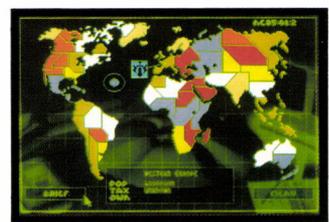
シンジケート

●EAV　●PC-9801（要CPU386SX以上）
●発売中　●1万2800円　※Xシリーズでは動作しない場合があります。

人間のダークな部分の欲望を満たしてくれるシミュレーションといったら、この『シンジケート』しかない。キミは、世界を征服するために多数のエージェントを各地に送り込み、殺戮の数々を繰り広げることになる。〝情け〟などという言葉を口にしてはならない。これはゲームなんだ、と割り切って銃をぶっ放すしかないのだ。そうすると、それが次第に快感に変わり、いつしか殺すことに喜びを見出し……と、そこまでいってしまうと危ないが、『シンジケート』はそんな麻薬的中毒性を持つゲームなのである。

内容的には、いわゆる陣取りゲームのような感じで世界地図に記されている国々をひとつずつ占領していけばよい。ただ、占領するためには与えられたミッションをクリアーする必要があり、そのミッション内容というのが〝皆殺し〟であったり〝誘拐〟であったりと教育上よろしくないことばかりなのだ。本当にダークなゲームなので、道徳心が強い方は遠慮していただいたほうがいいかもしれませんな。

ちなみにCD-ROMに収録されているのはオートデモなので、それで雰囲気を察してもらえればと思う。実際にプレーするときは、4人のエージェントに別々に指示を出したりと結構大忙しだぞ。

⬆これはチーム編成。エージェントの状況をチェックできる。アイテムや武器を装着、開発することで、戦闘を有利に運ぶこともできるのだ。

⬆オープニングの一部。ここだけは256色対応なので、PC-9821を使用している人はとくとご堪能あれ。PC-9801は16色版。

⬆エージェントを、マップの各地に送り込んで世界を征服する。征服した地域の税金で、資金をまかなうのだ。

シムシティー2000

●イマジニア　●PC-9801(要CPU386SX以上)
●発売中　●1万2800円　※Xシリーズでは動作しない場合があります。

世の中にブームを巻き起こした前作の『シムシティー』。あれから4年の歳月が過ぎたわけだが、その間にパソコンというものは急速な成長を遂げた。そして、そのハイスペック化したマシンは、同じゲームをこうも変えてしまうのだ。まったく技術の進歩とは恐ろしいものですな。

『シムシティー2000』は、市長となって環境を整え、人々の住みやすい街を作っていくという前作のコンセプトはそのままに、グラフィックなどの細かい部分に大幅な修正を加えたものだ。その結果、前作を知っている人から見れば、まるっきり違うゲームといってもいいぐらいの仕上がりになっている。

⬅街の環境を保つためには、様々な部分でお金が必要になる。警察署や消防署だって、経費を削減してしまうと機能しないのである。

⬆街の様子は、このように3Dのクォータービューで表示される。タイトルに〝2000〟と付いているぐらいだから、近未来的な建築物も登場するぞ。目指せ、人口1000万人！

具体的な変更点というのは、まず記述したグラフィック。平面的だった街が、3D表示されてよりリアルになっている。そして、下水道システムの追加、区画の細分化など、ゲーム全体として見れば難易度が高くなってしまったように思えるが、これらが加わったことでかなり奥の深いゲームへ生まれ変わったといえる。もちろん前作を知らない人だって、都市発展型シミュレーションゲームというひとつのジャンルとして、オートデモを眺めてみてほしい。きっとパソコンゲームの可能性が見えてくるはずだ。

ハイリワード

●イマジニア　●PC-9801
●発売中　●9800円

インストール
A

いまだかつて、ゲームの目的が〝借金返済〟という大胆なものがあっただろうか。この『ハイリワード』の主人公、モノ・デュランドは、ルレーン国の陸軍将軍職を務めるデュランド家の跡取りなわけだが、父親の死後、莫大な借金があることが発覚。そのすべてを返済するために士官学校を中退し、傭兵家業に手を染めることになったのだ。

⬅この6人は、傭兵を雇って部隊を編成することができる。お金もかかるけどね。

モノ・デュランドには5人の仲間がおり、彼らと共に傭兵業はもちろんのこと、荷物の運搬や名産品の交易なんてことまでやってのける。芸人として公演を行なうことだって辞さないのだ。まさにお金のためならなんでもやります、ってやつだね。そして主人公を含む6人は、ひとり一部隊ずつを率いることができ、それぞれが単独で行動することができる。ようするに、6つの仕事までなら同時にこなせるということなのだ。それぞれを別々に行動させて、効率よく稼ぐというのがこのゲームの醍醐味でもあるだろう。

⬆仕事を請け負って金をもらうなんて、ちょっとかっこいいよね。これが借金返済のためじゃなかったらよかったんだけどね。とりあえず一生懸命働きましょう。

しかし、稼ぎ放題というほど世の中甘くはなく、週に一度やってくる借金返済日や、月に一度やってくる傭兵への給料支払日など、出費する事柄も数多くある。傭兵は、多く雇えばそれだけ部隊が強くなるわけだが、払う給料も莫大になるので注意したほうがよい。

という感じで、『ハイリワード』は既存のゲームとはひと味違った雰囲気が味わえる。自分の借金じゃないんだから気楽に楽しもう。

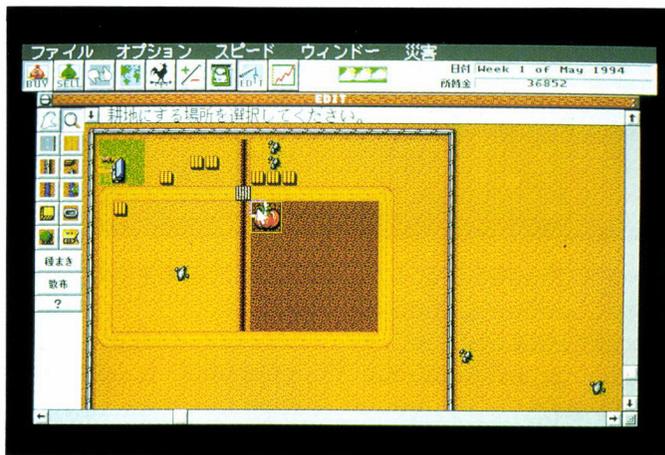
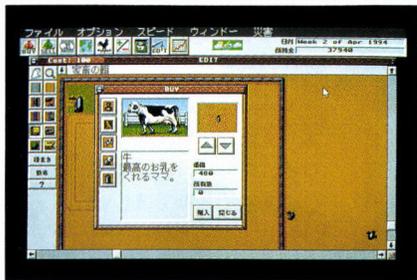
シムファーム

●イマジニア　●PC-9801
●発売中　●9800円
インストール A

名作『シムシティー』から始まったマクシス社のシムシリーズ。それを国産マシン用に移植してくれているのは、もうみんなもご存じのイマジニアだ。『シムファーム』は、そのシリーズの中でも農場経営という一風変わった事柄を題材としており、プレーしていてなんとものどかな気持ちになれる。農業をやって暮らせたらいいだろうなあぁ、なんて心では思ってみても、そう簡単に実行できるものではない。農作物を育てたり、家畜を育てたりという作業は、単なる思いつきだけでは成し得ることができない苛酷な労働なのだ。

⬅なかなか育ってくれないとうもろこしがやっと実をつけたり、牛を買ってミルクを取ったりなのだ。農業って大変そうだけれど奥も深そうだね。

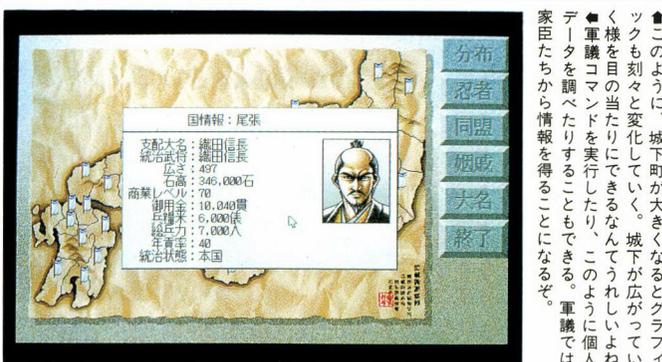
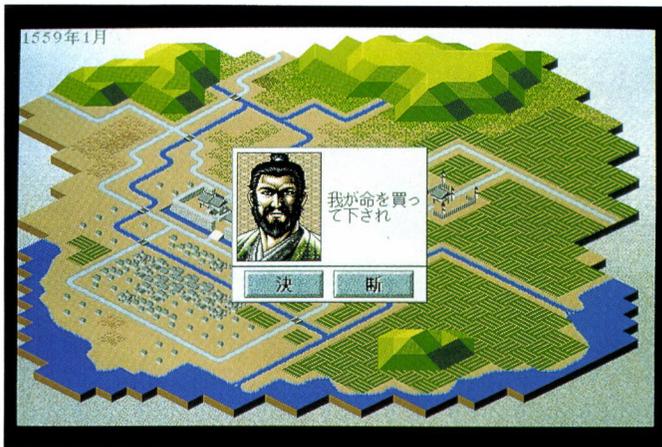
しかし、それがゲームとなれば話は別。箱庭的感覚で農場経営が体験でき、しかも農業に携わる人たちの苦労までわかり、『シムファーム』をプレーした後はお米がおいしくなることうけあいである。思うように育たないとうもろこし、産まれすぎて場所に困ってしまう養豚など、はっきりいってプレー中は苦労ばかりのような気もするが、その苦労が報われたときの喜びはまたなんともいえないものがある。結構ハマってしまう人が多いというのもうなづける話だ。

しかも、操作はフルマウスオペレーションといたって簡単。画面の上部にあるメニューをクリックすれば、可能な行動がすべて表示されるようになっている。収録版はオートデモだけれど、その雰囲気はしっかりと伝わるはずだ。

⬆過剰に産まれてしまった動物は、売り払うこともできる。でも、なんとなく人道から外れているような気が……。こういった仕事に携わっている人って大変だろうなぁ。

鳳凰の如く

●イマジニア　●PC-9801
●発売中　●9960円
インストール C

『鳳凰の如く』は、織田信長を主人公にした、戦国シミュレーションだ。しかし、戦国物というと歴史を知らないとおもしろくないとか、システムやコマンド形態が複雑で、興味はあるのだがとっつきにくいという感は否めない。ところが、このゲームはそういった既存の戦国物の常識を覆すかのような斬新な作りになっているのだ。

ゲームの流れは、内政では自国を鍛えあげ、合戦に挑み領地を広げていくというオーソドックスなもの。だが、そのひとつひとつのシステムが戦国物らしくない作りになっていて新しい。何もかも数値で表わされるのではなく、城下が発展したのならきちんとグラフィックでそれを表現してくれる。合戦にしても、兵士数の代わりに旗が表示されていて、数が減っていくと次第に旗がボロボロになっていくという具合だ。

これだけでも「おっ」と声をあげそうになるぐらいだが、もうひとつ目を引く試みがある。それは〝軍議〟というシステムで、信長を囲む家臣たちと会話をして、隣国の様子や城下町の噂などの情報を得るというものだ。彼らとの会話が戦況判断に大きく影響してくることは言うまでもないだろう。視覚的効果を狙った、ちょっとオシャレな戦国シミュレーションだね。

⬆このように、城下町が大きくなるとグラフィックも刻々と変化していく。城下が広がっていく様を目の当たりにできるなんてうれしいよね。⬅軍議コマンドを実行したり、このように個人データを調べたりすることもできる。軍議では、家臣たちから情報を得ることになるぞ。

SIMULATION

ダービースタリオン

●アスキー　●PC-9801
●発売中　●1万2800円

競馬シミュレーションの決定版といったらこれしかない。なんといっても競馬ゲームブームを巻き起こしたのは、『ダービースタリオン』にほかならないからね。

競馬シミュレーションゲームというのは、プレーヤーが馬主兼調教士になってサラブレッドを育てあげ、中央競馬会が主催するレースに参戦させるという流れになっている。日本ダービーや天皇賞といった大きなタイトルを狙うのもいいし、条件レースでコツコツとお金を貯めていくのもよし。馬券を購入してレースだけ見ているなんてのもありだ。目的はプレーヤー次第というやつだね。

では、具体的にどんな感じでゲームを進めていけばいいのかを書いておこう。まず、市場で仔馬をセリ落とさなければならない。いずれ資金が増えたら、自分の牧場で繁殖できようになるんだけどね。そうしたら、2歳のうちは牧場に預けておき、3歳になったら厩舎に入厩。いよいよ調教開始だ。ダートを中心に本馬場、プールなどを用いて体重を調整していき、6月の新馬戦を目指そう。厩舎のおじさんが、馬の様子をいちいちコメントしてくれるので、そこから調子の良し悪しをつかむべし。出走するレースは、馬の体調を見ながら決めていこう。

このゲームは、レースシーンが一番の特徴になっているので、興奮することに間違いなし。ファンなら絶対にしびれてしまうぞ！

⬆愛馬を調教しているところ。基本は〝ダートの強め〟だね。厳しいメニューもレースに勝つためだ。

⬆ひとりでプレーしていても盛り上がってしまうレースシーン。とにかく興奮が伝わってくるのだ。思わず声を上げてしまったところなんかは人には見られたくないね。

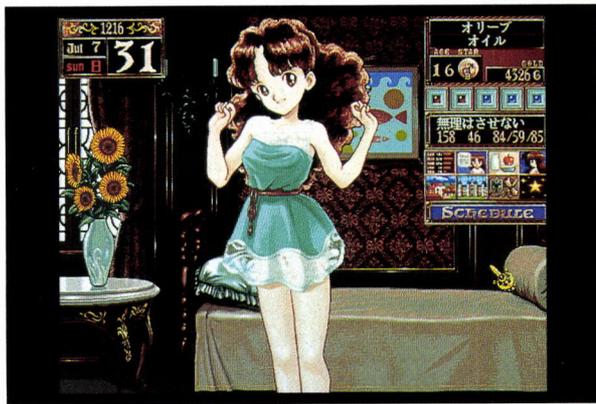
プリンセスメーカー2

●ガイナックス　●FM TOWNS
●発売中　●1万4800円

インストール D

キャラクター育成シミュレーションという、ひとつのジャンルを確立した記念すべき作品の続編。PC-9801版はかなり前に発売されているのだが、様々な要素が加えられたFM TOWNS版が、11月にリリースされたばかりだ。

その様々な要素というのは、まず娘がしゃべるようになったこと。CD-DA音源を用いて、娘の音声データをＣＤに詰め込んでいるのだ。娘の声は、声優の笠原弘子が担当しているぞ。それと、PC-9801版では同じポーズしかとらなかった娘が、年齢ごとに違うポーズをとるようになった。しかも夏の海に連れていくと、日焼けまでしてしまうという凝りよう！　また、細かい部分だけれど、室内の花瓶に飾られている花が季節ごとに変わったりもするのだ。さらには、〝娘からの手紙〟という形だったエンディングが〝娘の語り〟に変更され、ここでもしゃべりが入るようになっている。もう至れり尽くせりのFM TOWNS版だ。

CD-ROMのほうには、新しく追加されたグラフィックが数枚収められているので、ぜひご覧いただきたい。PC-9801ユーザーはちょっとは得した気分になれるんじゃないかな？　それとも余計にFM TOWNSユーザーがうらやましくなってしまうかな？

⬅プレーしたことがある人は、娘のポーズが変わっているのに気づくだろう。自分の色に染まっていく娘というのはなんともいえないほどかわいいよね。

⬅エンディングのときに表示されるグラフィック。これをバックに娘の語りが流れるのだ。あと2枚用意されているのだが、プレー内容によって異なるぞ。

デュエル サクセション

●呉ソフトウェア工房　●PC-9801(要386CPU以上)
●発売日未定　●価格未定

呉ソフトウェア工房お得意の、〝ゴチャキャラ〟シリーズ。あんなたくさんのゴチャゴチャキャラがストレスなく動き回るのはご立派。

シリーズ最新作の『デュエル サクセション』は、ある戦争のある会戦を再現したもの。プレーヤーは、自分の軍団の司令官となって次々と敵を攻略していくのだ。攻略に成功すると次の戦場へ進むのだが、ひとつの戦闘がすむと、評価がなされ、その評価によって次の戦場における様々な特典が与えられたりするのだ。

⬆ともかく、こんなにゴチャゴチャした状態でありながら、それらがリアルタイムに動くのだから、即座に見れ。

たとえば、少ない兵力で多数の敵をやっつけたりすると、スペシャルアイテムがもらえたりとか、兵力が増えたりとかね。

CD-ROMに収録したデモ版によって、このあたりの動きを確認してほしいところだ。また、このデモ版はマウスによって戦場の中を移動したり、視点を切り替えたり、全体マップを出したりすることも可能となっているので、メニューバーや画面をあちこちクリックしてもらいたい。ファンクションキーを押しても何か起こるかも。

⬆デモシーンでは、味方の騎兵隊が突撃をするが、敵の弓兵に射すくめられ、それから歩兵が前身し、敵と衝突する、といったシーンが見られる。小生、感服つかまつった。

1995年初頭の発売を目指して開発中のゴチャキャラ最新作。さらにどういうアトラクションが付け加えられるのか非常に楽しみだ。

また、『ファーストクィーン』あたりから始まったこのゲームシステム(と言っていいのかな?)も、最近のパソコンの性能アップによってさらに洗練の度合いが高められつつあり、その点も注目だね。

SIMULATION

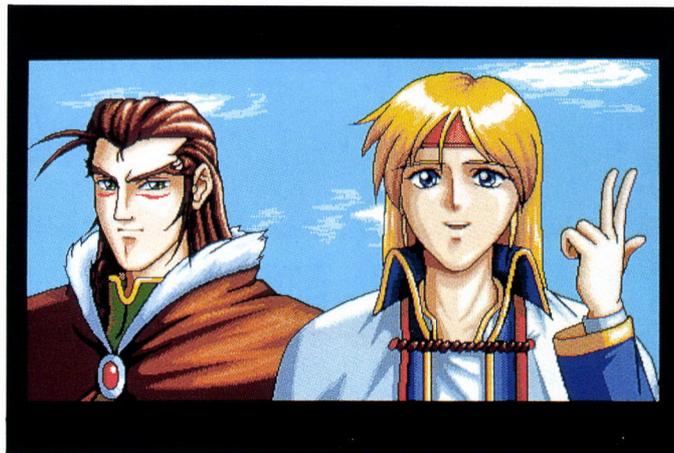
ラグナレック

●グローディア　●PC-9821　PC-9801(要386SX CPU以上、要メモリー1.6メガバイト以上、ハードディスク専用)　●発売中　●1万2800円

聖地イグドラッシルを中心に六芒星を描くようにならんだ6つの王国。かつては激しく戦ったそれら6つの王国は長い混乱に疲弊し、お互いに不可侵条約を結び、平和を得、300年間繁栄していたのだ。

しかし、6つの国が長く平和共存していくためにはひとつの恐ろしい決まりがあった。各国の人口のバランスを取るため、約20年に一度、〝フィンヴェトル〟と呼ばれる大量殺戮が行なわれるのだ。

さて、そんな6国のひとつ、パスガリア王国の王女フィリアがレイファル王国の王子と結婚したことで、6国の均衡が微妙に崩れ、フィンビェトルの予兆が現われてくるのだった……。

という設定の、女王フェリアを主人公としたクローディアのRPG+シミュレーションゲームがこの『ラグナレック』なのだ。女王フィリアが攻略しなければならない面は全部で35あり、それぞれに凝ったシナリオが用意されている。

⬆王女フィリアは剣さばきも一流のようで、そもそも基本的にいい女だから、レイファルの王子と結婚するのもわかる。しかし、これが戦争の発端になったのだから女は恐い。

⬅オープニングシーン。ちょっと文字が多いが、ファンタジー系の話はそこがいいの。

タイトルからもわかるように、このゲームのベースとなっているのは北欧神話。よって、ベルセルク、オーディンなど、その関係の人にはおなじみのキャラクターが総登場といった感じなので、ファンタジーファンにもシミュレーションファンにも満足してもらえる1本なのではないだろうか。

CD-ROMには、オープニングデモを収録したので、王女フィリアの姿を楽しんでほしい。また、終了はリセットなので、よろしく。

無人島物語

●KSS ●PC-9801VM
●発売中 ●1万2800円
インストール C

大海原のはるか上空を飛ぶ飛行機で突然の事故。奇跡的に助かり、ある無人島に漂着したのはあなたを含めて6人。あなた以外の5人は、コンピューターのスペシャリストだったり、スポーツウーマンであったり、考古学者であったり、いろいろな特技を持っている。

これから6人、この無人島で苛酷なサバイバル生活を行わなければならないのだった……。というのがKSSのゲーム『無人島物語』のストーリーだ。

⬆あっという間の飛行機事故。助かったのはいいけれど、こんな無人島に流れ着いてしまった。どうすれば……。

5人の仲間と協力し、島を探索。発見された様々なアイテムから、生活のための道具を作り出したり、島を脱出するためにカヌーや気球などを作らなければならないというわけだ。

ゲームはすべてマウス操作で行なわれるので、CD-ROMに収録した体験版について、どこをどーすればどーなるかについてちょっと説明しよう。まず、島の地図は画面に一番大きいウインドーに表示されていて、マップの端でクリックをすると、そちらの方向にスクロールする。各キャラクターの顔をクリックすると、各メンバーのパーソナルパラメーターが表示され、このパラメーターを上昇させるのもあなたの仕事だ。それだけ脱出が楽になるんだね。また、各メンバーがパーティを組んだとき、パーティーパラメーターが表示される。これも、探検のときには重要な要素になる。重要なのは各個人の相性で、悪いとトラブルが起きるぞ。

⬆画面をマウスでクリックするだけの簡単オペレーションなので、操作はそれほど難しくはないはず。ただし、いろいろなパラメーターに注意していないとクリアーできんぞ。

アイドルプロジェクト

●KSS ●PC-9801VX
●発売中 ●1万2800円
インストール A

主人公は芸能プロダクションを経営する男。いや、かつて経営していた、というべきだ。3年前、彼は経営していたメビウスというプロダクションから、超人気アイドル、ありさを売り出しており、社長兼マネージャーとして多忙な日々を過ごしていたのだが、彼の弱点、つまり仕事が重なるとＨＰ（エッチポイント）がたまりやすいというウィークポイントが災いし、ある日、ありさに手を出してしまったのだ。芸能界最大にして不可侵の不文律である、マネージャーは商品に手を出してはいけない、というお約束を破ってしまった彼。もちろん、プロダクションは倒産。恋人は逃げ、もちろん、ありさもサヨウナラ。ああ、どうしよう。

というところから始まるのがこのアイドルプロジェクト。

いわゆる美少女育てゲーで、プレーヤーは芸能プロダクションの社長として、町で公園で、ライブハウスで未来のビッグアイドルを目指す少女たちをスカウト＆ナンパ。様々な障害をクリアーして彼女たちをスターダムの頂点に押し上げなければならないのだ。

ゲームはコマンド選択式のアドベンチャー。特に複雑なシステムじゃないから、収録した体験版もサクサク進むはず。ぜひ、アイドルスター育成にチャレンジしよう。

⬇魔がさしたというかなんというか、やってはいけないのは、アイドルに手を出すことだ。暗転。
⬅どの女の子をどのように育てるかはキミ次第。男なら誰でも憧れるアイドル歌手のジャーマネも、いざお仕事となると、結構大変なのだということを痛感できて、結構勉強になります。

女子校制服物語

●KSS ●PC-9801VX
●発売中 ●1万2800円
インストール A

プレーヤーは、予備校に通う受験生。受験生というからには、来春には入試を突破して、無事に大学生となっていなければならない。しかし、それだけでは人生おもしろくもなんともない。受験勉強のあいだに時間を見つけ出し、彼女も作ってしまおう、というのがこのゲームなのだ。

プレーヤーは、1週間ごとに自分のスケジュールを立てていく。スケジュールには、予備校へ行ったり、遊びに出かけたり、アルバイトをしたり、といった具合だ。ゲームには30人以上の女の子が登場するが、彼女たちとの出会いは、どこで待ち受けているかわからない。もしも女の子との出会いがあったら、デートに誘うのだ。

でも、うまくデートに誘えたとしても、それだけで女の子がキミの彼女になってくれるわけじゃあない。デートの際、女の子との会話があるから、ここでうまく女の子の心をつかんでいくのだ。デートを何度も重ね、うまく口説き続けることで、女の子の愛情度、信頼度といったパラメーターが上がっていく。こうして好みの女の子を彼女にできればオーケーってわけだ。

忘れてはならないのが、キミが受験生だということ。1年のタイムリミットまでに、大学に合格していなければならない。それにデートにはお金もかかるから、バイトもしなければならないのだ。受験生って、ほんとに忙しいねぇ。

⬆1回会っただけでは、女の子は仲よくなってくれない。二度三度とデートを重ねて、次第にお互いのことを理解しあっていくのだ。なかなか難しいですな。

⬅キミは受験生なのだから、勉学に励むことも忘れてはならない。1年のプレー期間が終了して、大学に受かることが必要。スケジュールを立てるのだ。

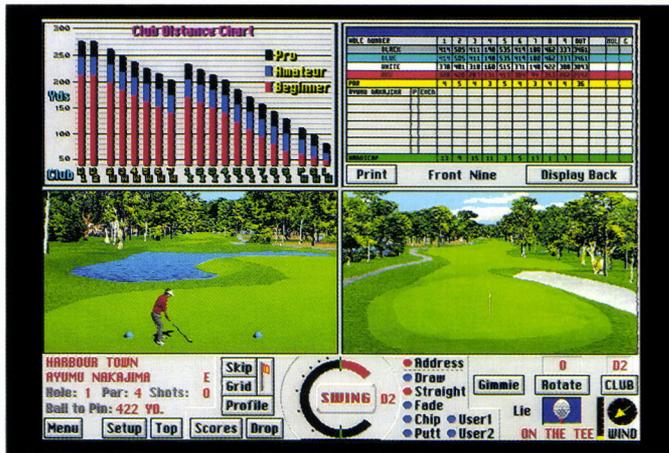
ゴルフ・リンクス386プロ

●サイベル ●FM TOWNS、PC-9801(要CD-ROM)
●来春発売予定 ●価格未定
インストール D

IBM-PC版のゴルフゲームとして1992年に発売されて以来、ゴルフゲームの決定版の名を欲しいままにしてきた『LINKS 386 Pro』のPC-9801とFM TOWNSへの移植が決定した。今のところ詳細が明らかでないので、IBM-PC版を元に紹介していこう。

このゲームの最大の特徴は、グラフィックの美しさ、リアルさにある。実際にゴルフコースへ足を運び、多くの写真を撮ってそれを元に作られたというコースは、ただただリアル。バックでは鳥の声がしたりして、なんだか本当にコースに出たような錯覚を憶えてしまうほどだ。

操作性の面も、非常によく考えられている。ショットは、起動、強さの決定、方向の決定と、3度マウスをクリックするタイプ。強いショットを真っ直ぐ飛ばすには、それなりの熟練が必要になるぞ。また、自分の好みに画面をレイアウトできるのも魅力だ。たとえば、プレーヤーを後方から見る形の通常のビューを画面の左半分に表示させる。右半分は、さらに上下に2分して、上部にスコアカードを、下部にボールの落下点からショットを見るリバースビューを表示させるということもできるのだ。CDに収録したIBM-PC版のムービーで雰囲気だけでも味わってくれ。

➡⬇画面写真で見る限りは美しいグラフィックだ。けれども、ワンショット打つたびに画面を計算するので、パワーのないマシンにはちょっと荷が重い。タイトルには"386"と銘打ってはあるが、できることならば486以上のマシンでプレーしていただきたい。かなり爽快だぞ。

太閤立志伝Ⅱ

●光栄　●PC-9801VX（要プロテクトメモリー１メガバイト）
●12月発売予定　●価格未定

前作、『太閤立志伝』の発売からはや２年半。全国の戦国野郎が待ち望んでやまぬ、『太閤立志伝Ⅱ』の発売日がいよいよ目前に迫ってきたぞ。足軽から身を興し、太閤にまでなった豊臣秀吉。その秀吉の生涯を体験する、というシステムはそのままに、前作でカバーできなかった部分を強化し、よりグレードアップしてのお目見えだ。

⬅これが新しい評定画面だ。なんだか牢名主と囚人たちのようにも見えるが、間違えてはいけない。この評定で任務を授かるワケだが、下っぱのうちは地味な仕事ばかり。早く合戦に出たいの〜。

➡町中でいきなり襲われることも。こういうイカれたやつに付き合っていたら、命がいくつあっても足りぬわい。ここは、腹心の蜂須賀小六にまかせたぞ!!

で、どのへんが強化されたかというと、まず合戦で使用できるコマンドの種類が増え、計略が追加されたことがあげられる。〝付兵〟や〝火計〟といったコマンドが、合戦をよりエキサイティングにしてくれることうけあいだ。そして次に、前作ではふくれていなかった東北、四国、九州がカバーされたことも、大きな特徴のひとつ。これによって、新しく加えられた地方の大名を中心に、登場武将の数が大幅に増えているぞ。シブ線の人物を登場させ、戦国野郎をうならせた『太閤立志伝』の続編だけに、新しい登場人物の顔ぶれには大いに興味が湧くところだ。

そして、『太閤立志伝Ⅱ』の強化部分で一番注目したいのは、秀吉が織田家以外の大名に仕えることが可能になった点だ。前作では、織田家なくして秀吉の出世も独立も考えられなかった。しかし今回、他の大名家に仕官できるようになったことで、プレーヤーの選べる選択肢の幅が広がったのだ。いままでどおり信長の元で働くもよし、新天地を求めて再仕官するもよし。自由度が高くなった分だけ、より鮮烈な戦国の息吹きを感じることができるだろう。

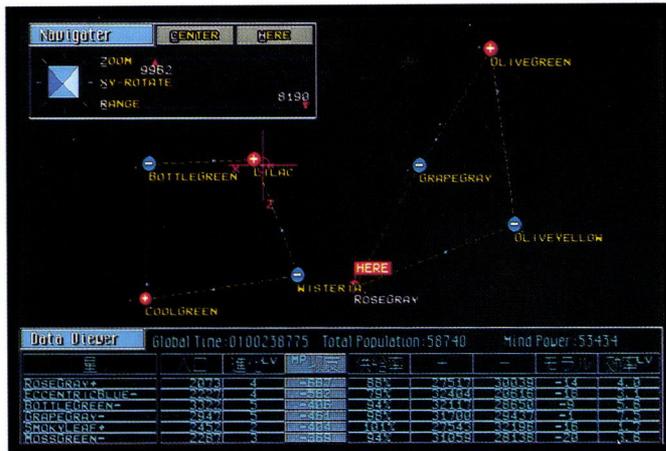
プライマルスペース

●Flip Flop　●PC-9801VX
●発売中　●9800円

プレーヤー自身の手で銀河系を作り、そこに住む生物をコントロールする。そして、ビッグバンで失われてしまった〝宇宙の真理〟を見つけ出す。それが『プライマルスペース』の目的だ。

プレーヤーは、まずゲームの舞台となる銀河を創造する。このとき、７種類のパラメーターを調節することで、様々な形状の銀河を作ることができるのだ。

作ったばかりのこの銀河系内には、プラスのエネルギーを食べてマイナスのエネルギーを作り出す種族と、マイナスのエネルギーを食べてプラスのエネルギーを生み出す種族の２種類の生物が棲息している。この両者の住む星どうしを、エネルギーリンクと呼ばれるラインで結んでやれば、お互いにエネルギーをやりとりし、需要/供給関係が成り立つことになる。プレーヤーは、このエネルギーの需要/供給バランスを、うまくコントロールしてやらなければならない。

こうして生物を繁栄させたら、人口リンクと呼ばれるラインを引いてやることで、ほかの星へと移住させてやる。繁栄や移住の結果、生物は知識を身に付け、レベルが上がっていく。生物がかなり賢くなると、最終目的である〝宇宙の真理〟を見つける能力を持つようになる、というわけだ。

⬆➡最初のうちはさびしいが、ラインで結んだ星が増えていくと、見た目にも結構ハデになっていく。しかし、プラスとマイナスの星をリンクさせていくという作業は、思ったよりも難しい。パズル的思考が要求されるぞ。その結果育った生物を眺めるのはなんともいえないけどね。

SIMULATION

大戦略Ⅳ

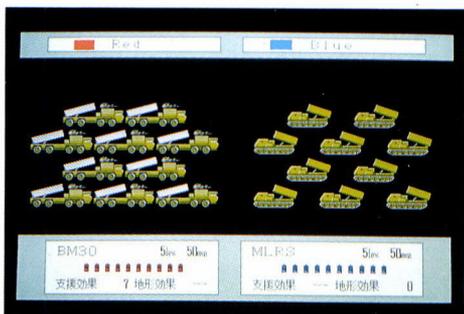
●システムソフト　●PC-9801VX
●発売中　●9800円

リアルタイムの大戦略、それがこの『大戦略Ⅳ』だ。それまでの大戦略シリーズのように、ターンごとに命令を与えてやる形式のものではない。行動を制御するいくつかのパラメーターや、目的地、攻撃目標を設定してやることで、敵味方の部隊は、一斉に動き始める。そのまま放っておいても、部隊は設定されたパラメーターに応じて、行動し続けるのだ。逆に言えば、新たな命令を出したければ、プレーヤーがその部隊をクリックして、ゲームを中断してやらなければならないということだ。

パラメーターは、どの程度消耗したら補給を受けに移動するかを決める補給動作設定、戦闘の積極性を決める戦闘動作設定、占領の積極性を決める占領動作設定がそれぞれ4段階に調整できる。さらに乗車中の部隊を降ろす、ある座標を砲撃するなど、部隊の種類に応じて行動のパラメーターも用意されている。これを応用すれば、目的地付近の敵を手あたり次第に攻撃させるとか、消耗の激しい部隊には、戦闘を避けて最寄りの補給地まで移動させる、なんてことができるわけだ。

また、『大戦略Ⅳ』では、部隊はゲーム開始前に開発、購入を行なう。そして、ゲームを始める前に、手持ちの部隊を配置するのだ。つまり、一度戦闘が始まってしまえば、どんなに部隊がやられようとも新しい部隊を生産して配置することはできないわけ。それだけに、プレーヤーの戦術眼が大切になる。

さらに、通信機能で対戦プレーも可能。これは盛り上がるぞ。

⬅ユニットの行動は、いくつかのパラメーターで指定する。目的地や攻撃目標、補給動作設定、戦闘積極性などなど。部隊の種類によっても内容は変わってくるので、自分なりの作戦で挑もう。

⬅『大戦略』も、このシリーズからついにリアルタイムとなった。敵、味方のユニットは一斉に動き始めるので、こまめに命令を与える必要があるぞ。

現代大戦略EX

●システムソフト　●PC-9801VX
●発売中　●1万2800円

上で紹介した『大戦略Ⅳ』とは違い、こちらはターン制の大戦略の最新バージョンだ。従来の大戦略シリーズとは違って、ひとつのターンが、収入、補給補充、行動、ミサイル行動、生産の5つのフェーズに分けられているのが特徴だ。

収入フェーズでは、プレーヤーの保持している都市の数に応じて収入が計算されるだけ。ここではプレーヤーがすることはない。補給補充フェーズでは、都市や補給車の周辺など、補給可能の位置にいる部隊の燃料弾薬の補給、消耗した車両などの補充が行なわれる。ちなみに補給車は、手持ちの補給物資を使い果たすとマップ上から消滅してしまうようになった。

次の行動フェーズでは、部隊の移動や戦闘、占領を行なう。ゲームの中心となるフェーズだ。ミサイル行動フェーズというのは、ミサイル兵器が発射したミサイル本体の移動、着弾の判定を行なうフェーズだ。ミサイルの発射自体は、行動フェーズに行なわれるぞ。

そして最後が生産フェーズ。ここでは部隊の生産を行なう。生産された部隊は、次ターンの行動フェーズまではマップ上に登場しないので注意したい。

そのほか、5ヵ国戦や3段階の難易度設定の導入と、改良が加えられているのだ。

⬆⬇こちらは、オーソドックスなターン制の『大戦略』。収入、補給補充、行動、ミサイル行動、生産の5つのフェーズで1ターンとなっているのが特徴で、リアルタイムのものとはまたひと味違ったおもしろさがある。やはり両方極めてこそ大戦略マスターってところですか。

現代大戦略EX スペシャル

●ビング　●FM TOWNS(MARTY共用)
●発売中　●１万2800円

　前のページで紹介した、『現代大戦略EX』のFM TOWNS版がこれ。PC-9801版との最も大きな違いは、キャンペーンモードが追加されていることだ。キャンペーンモードには、３つのキャンペーンシナリオが用意されている。ひとつのマップでの戦いで成長した部隊は、そのまま次のマップへと引き継ぐことができる。部隊を育てるという楽しみもあるわけだ。

『現代大戦略EX』もそうだが、このゲームでは、11の生産タイプが用意されている。ところが、本来の生産タイプのほかに、輸入国というのを持つことができるのだ。たとえば、基本の生産タイプはイスラエルで、輸入国をアメリカと旧ソ連に設定する。すると、この３生産タイプの兵器を使用することができるのだ。輸入国に設定した生産タイプの兵器は、通常よりも生産コストが高くなる。しかし、これによって、「どうしてもイスラエルの兵器で戦いたいが、海軍力に問題が……」なんて人も、生産タイプをイスラエルに、輸入国をアメリカなどに設定することで満足できるというわけ。

　さらに、FM TOWNS版では、グラフィックの追加や変更、BGMのアレンジなども加えられていて、オリジナルを遊んだ人にも楽しめるように工夫されているぞ。

⬆➡こちらはFM TOWNS版。前ページで紹介しているPC-9801版との違いは、キャンペーンモードが追加されていること。ひとつのマップで成長した部隊は、次のマップへ引き継ぐことができるのだ。そのほか、グラフィックの追加やBGMの変更なども加えられているぞ。

メルクリウスプリティ

●NECアベニュー　●PC-9801VX
●発売中　●１万2800円

　何かを育てるタイプのシミュレーションって結構あるけど、これはなんと、ホムンクルスという妖精を育てようというゲームなのだ。

　妖精は、育成機のなかで育てられる。プレーヤーは、１日を４つの時間帯に区切って、様々な訓練を施してやるのだ。訓練には、人間の子供と同様に、読書やお祈りのしつけをする学習や、情緒を育むために会話をしたりするもののほかに、妖精ならではのものもある。たとえば、４つのエレメントの妖精を召喚し妖精としての能力を高める訓練。火の妖精サラマンダー、水の妖精ニンフ、風の妖精シルフィード、土の妖精ノームを召喚できる。

　さらに、ユニークなのが〝ヴァーチャクリスタル〟という装置を使った訓練。これは１種のバーチャルリアリティーマシンなんだけど、この装置を使うことで、ホムンクルスは育成装置から一歩も出ることなく、様々な冒険をすることもできるのだ。

　こうした訓練を繰り返し、ホムンクルスが成長していくわけだが、訓練の内容によって、容姿、表情まで変わっていくのだ。体力面を重視した訓練を続けると、だんだん野性的な外観になってくる。逆に読書など、知力面を重視した訓練を続けていくと、なんとなくおしとやかで理知的な容姿になっていく。もちろん、性格も外観につれて変わっていくぞ。

　ホムンクルスを育てる期間は、３ヵ月間。しっかりとした教育方針を立てて、それに沿った教育を施してやれば、プレーヤーの好みの妖精に育つはず。何度もプレーして、違ったタイプの妖精の育成にトライしてみるのもいいだろう。

⬆育成機の中でホムンクルスという妖精を育てるゲーム。様々な訓練を施して、キミの好みの妖精にしよう。

⬅妖精は、教育内容によってその容姿までも変化していく。もちろん性格もそれに伴なうわけで、ヘタをすると野蛮で傲慢な妖精ができてしまうことも。

スペース・ハルク

●スタークラフト　●PC-9821
●1月発売予定　●価格未定

『スペース・ハルク』は、宇宙空間に浮かぶ、遺跡と化した宇宙船を探索していくシミュレーションゲームだ。プレーヤーは、〝ターミネーター〟と呼ばれる兵隊を動かし、宇宙船内に隠されたオブジェクトなどを回収したり、危険と思われる船室を焼き払ったりしながら進んでいく。突如として襲いかかるモンスターたち。そして、次第に明らかになっていく宇宙船に秘められた真実。キミはこの恐怖に耐えられるか!?

システムは、シミュレーションといいながらも3Dダンジョン形式を採用している。そこをいくつかの部隊を操りながら進んでいくことになるのだ。この部隊は西側のエリア、この部隊は東側のエリアを探索、そして指定の地点で合流なんてことができるわけだね。戦闘シーンなんかはほとんどアクションっぽいんだけど、まあそういった戦術的な部分が占める割合が大きいので、やはりシミュレーションなんでしょう。複雑なゲームですな。

体験版として、基本的なマウス操作をマスターできる、『スペースハルク基礎講座』が収録されているので、これで腕を磨いて本編にチャレンジしてみてほしい。映画の『エイリアン』みたいな雰囲気が漂っていてなかなかかっこいいぞ。

⬅『スペース・ハルク』の操作を3段階に分けて講義してくれる。第1段階はただ単に移動するだけなんだけどね。いちおう真面目にやりましょう。

⬅第3段階までくると、船内に落ちているオブジェクトを拾ってこなければならなくなる。落ちているものは右クリックで拾え。別に難しくはないぞ。

ライム☆スター

●スタークラフト　●PC-9801
●発売中　●9800円

スタークラフトっぽくない、といったら失礼なのかもしれないが、移植メインのソフトハウスだけに意表を突かれた作品といったところだろうか。スタークラフトの代表作というと、どうしてもマイト・アンド・マジックシリーズなどの重いものが頭に浮かんできてしまうので、このグラフィックとスタクラはちょっと結びつかなかった。しかし、久々のオリジナルソフトというからには作り手の気合の入れようも違うはず。どんなゲームに仕上がっているのか、簡単に解説していくとしよう。

⬆敵よりも多くマス目をとって、ボスキャラと対決だ。いろいろな面が用意されていて楽しいぞ。

ひと言で説明してしまえば、カードバトル型陣取りシミュレーションということになる。左の画面のようなマス目で構成された陣地を、敵よりも多く手に入れたらクリアーという単純なルールだ。しかし、ひとつの面には必ずボスキャラがひとり待ちかまえていて、そいつを倒さない限りは次の面に進むことはできない。この戦闘シーンで登場するのがカードバトルで、敵の特徴をよく見極めた上で適切なカードを出していかなければ、勝利することは困難だ。

⬆カードバトル中の画面や普通のグラフィックもかなり凝っているよね。なんて見とれている場合じゃなくて、カードバトルに勝たなければ先に進めないのでした。

そして、面と面の間にはイベントシーンが用意されていて、きちんと物語仕立てになっている。これがあるおかげで、プレーヤーは難なくゲームの世界に入り込むことができるのだ。気軽にプレーできるので、ちょっとした息抜きにも持ってこいだぞ。ぜひとも遊んでみてほしい。

2601帝国機動艦隊の興亡

●ネクサスインターラクト　●PC-9801
●発売中　●1万2800円

太平洋戦争を題材としたウォーシミュレーション。似たような設定のゲームはいくつか存在するのだが、この『2601』は初心者でも気軽に遊べるように、ゲームシステムに数々の工夫が成されているのだ。この手のシミュレーションと言えば、艦隊の編成がどうだの、作戦がどうだのと、プレーヤーが設定する項目が多すぎて、本当にマニアにしか受け入れられないものだったわけだが、このゲームでキミが担当するのは太平洋機動部隊の司令長官。だからして、艦隊編成やその行動、作戦などはすべて上層部が決定するので、プレーヤーはその命令にしたがって、与えられた部隊で作戦を成功させるべく努力すればいいわけだ。面倒な細かい設定が省かれたおかげで、題材からは想像できないほどとっつきやすいものに仕上がっている。

さて、実際のゲームの流れだが、戦略モード、作戦モード、戦闘モードの3つから成り立っている。戦略モードで特殊兵器の開発や飛行隊の訓練を行い、命令が与えられたら作戦モードに移行。託された部隊で作戦を遂行するべく、索敵や艦隊の陣形などに気を配っていくのだ。そして、敵を見つけたらいよいよ戦闘モードに突入。ここでの結果がゲーム内容に大きく響いてくるぞ。

➡戦略モードで早めにレーダーを開発しておけば、作戦モードの索敵において絶大なる効果を発揮する。索敵は、非常に重要なファクターだ。

⬇こちらは戦闘モード。シナリオは真珠湾攻撃から始まり、各マップでの勝敗によってその内容はどんどん枝分かれしていく。

デッド・フォース

●風雅システム　●PC-9801
●発売中　●1万1800円

⬅人間のほかに、ユニコーンやエルフ、ドラゴンといった生物が兵士として登場し、そのユニットたちを融合して新たなユニットを作り出すことができる。

⬆ファンタジー色の強いこのゲーム。キャラクターデザインおよびビジュアルシーンの原画は、アニメ「アルスラーン戦記」でおなじみの神村幸子が担当しているのだ。

『アマランス』シリーズでその名を知らしめた風雅システムが、新シリーズとして総力を上げて開発したのがこの『デッド・フォース』だ。ロールプレイングの要素を含んだファンタジーシミュレーションという仕立てで、手軽に楽しめるようになっている。

ゲームの舞台となるのはルーレライという大陸で、ここはカルマ大山脈によってふたつに分断されていた。それによりふたつの異なる文化と勢力が生まれたのだが、互いに争うことなく平和な日々を送っていたのだった。そう、あの日、流星が落ちてくるまでは……。

主人公マリオンは、大陸の東側を支配するカナーン王国の王子であったが、西側の僧院国家ダルディーラの進攻により、カナーンは滅ぼされてしまう。そしてマリオンは、僧兵に捕らえられ監獄島に幽閉されるのだった。物語は、彼が監獄島から脱出しようと試みるところから始まる。

とまぁ、話は重いわけだけど、様々なシステムがゲームをプレーしやすくしている。まず生体融合システム。『デッド・フォース』には人間以外の生物も兵士として登場し、それらを融合させて新たな生物を作り出すことができるのだ。それに、アイテムや武器などは自分たちで作るような仕組みだし、時間の概念が存在して、それによってユニットの力が変化したりといった具合。ハマるぞ。

ガーディアンリコール

●アグミックス　●PC-9801
●'95年春発売予定　●価格未定

知る人ぞ知る美少女マンガ家、蘭宮涼と龍炎狼牙のふたりがキャラクターデザインに加わった、ファン待望の大作。

日本には、古くから龍脈という7つの地脈が存在しており、それぞれを7匹の龍が守護することで日本はバランスを保っていた。しかし、荏狗覇萇(えぐばど)と呼ばれる輩の手により、その龍たちの封印が解かれてしまう。バランスを崩してしまった日本の危機を憂い、解放された龍たちは魂を各地に飛ばし、ふたたび自らを封印する者を探した。そして龍たちの魂は7人の少女に宿り、仮の姿を得て、彼女たちの守護獣となる。はたして選ばれし7人は日本を救うことができるのか……。

このゲームは、全5話構成になっており、最初の2話は各マンガ家のキャラクターで分けられている。蘭宮涼の章、龍炎狼牙の章といった具合だ。このどちらからでもプレーが始められ、東京の章、蘭宮涼＆龍炎狼牙連合の章、最終決戦の章へと続いていく。また、ゲーム中に用意されている分岐点の選択によってストーリーが変化していくので、そちらも楽しんでいただきたい。

また、守護獣が暴れまくる戦闘シーンも見逃せないぞ。ファンならずとも楽しめる1本だ。

➡大人気の美少女マンガ家がキャラデザインとあっては、アダルトファンはたまりませんな。キミはどちらのマンガ家のファンかな?
⬆ストーリーはやけに重々しいのだが、登場するキャラクターのかわいらしいこと。どんな展開を見せてくれるのか楽しみだね。

グレイストン・サーガ

●ペガサス・ジャパン　●PC-9801
●発売中　●1万2800円

インストール
A

4つの王国からなる平和な大陸。そこに、突如として魔界が出現しようとしていた。これを阻止しなければ、大陸の破滅は明らかだ。そこで立ち上がったのが、モレドール王国の王子、ケイン・バルカーノである。ケインとその仲間たちは、魔界の出現を食い止めることができるだろうか!?

という感じで、ストーリーを見る限りではロールプレイングっぽいんだけれど、『グレイストン・サーガ』は立派なファンタジーシミュレーションゲームだ。マップは、特に移動制限のないフィールドタイプを採用しており、見た目にもスッキリしている。全部で16のマップがあり、それぞれの面で設定された条件を満たせばクリアーとなるぞ。ボスキャラを倒すとか、本拠地を占領するとかね。

⬆戦闘は1対1で行なわれる。魔法を使うときのアニメーションには目を見張るものがあるぞ。

⬆マップ画面はこんな感じで、一見するとロールプレイングのようだ。ストーリーだけでもそう思ったのに、最近のゲームはジャンル不明なものが多いよね。

そして、マップ上にある洞窟や塔の中に入るとイベントが発生し、それをクリアーすることで仲間が加わったり、新しい武器が手に入ったりする。また、このゲームはマルチシナリオ、マルチエンディングという形をとっているので、イベントの内容いかんでストーリーが変わってくることもあるのだ。といっても、体験版ではそこまでプレーできないけどね。

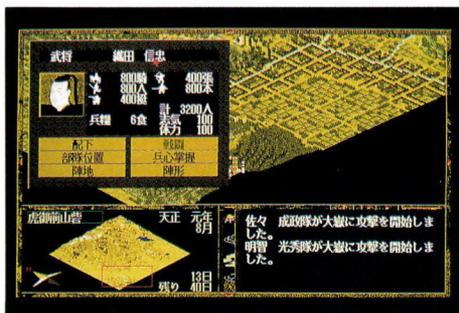
でも、アニメーションで展開する戦闘シーンは、クォータービューで結構な迫力だ。とりあえず、これを見るだけでもプレーする価値はありそうだぞ。

戦乱

●GE・TENチーム　●PC-9801
●12月28日発売予定　●9800円

インストール C

『GE・TEN』シリーズで名を馳せたGE・TENチームが、この年末に自信を持って送る戦国シミュレーション、それが『戦乱』である。これまでひと味違ったゲームを作ってきたところだけに、その内容が非常に気になるところだけれど、なんと今回は〝局地戦〟をテーマにしているのだ。

局地戦というだけに、ゲームは戦国史上で名高い7つの合戦をプレーしていくことになるのだが、これらは別にシナリオとしてつながっているわけでもなく、それぞれが独立したものになっている。といってもひとつひとつのマップは、当時の資料を元に地形から何からすべて忠実に再現されており、ゲーム開始時に与えられる戦力や戦況なども史実のままなのだ。

普通、戦国シミュレーションといったら、内政で国を鍛えたり、外交で有利な状況を作ったりという行為があるものだが、『戦乱』にはそういったものはいっさい用意されていない。プレーヤーに試されるのは、史実にそった状況下で、どれだけの能力を発揮できるかのみ！　ゆえに武将のパラメーターも〝戦闘力〟だけだ。しかも合戦はリアルタイムに進行するので、戦局に見合った兵力をどれだけ迅速に投入するかがカギになるぞ。

GE・TENチームからの挑戦だと思ってデモを見てみよう。

⬆史実に沿った地形や戦況というのは、戦国野郎にはたまらない設定だろう。プレー前に、城や砦の位置をきちんと把握しておくことを忘れないようにね。

⬅自軍の戦力を確認しているところなのだが、本当にパラメーターは戦闘力だけだ。どういう状況に誰を送り込むかで、戦局が一転しそうだね。これは燃えるぞ。

乱世

●グレイト　●PC-9801
●発売日未定　●価格未定

インストール A

『乱世』は、戦国格闘シミュレーションとでも呼ぶべきジャンルのゲームだ。格闘でシミュレーションとはこれいかに、という感じだが、そのシステムが斬新でおもしろいのである。

ゲームの舞台は戦国の世。応仁の乱があった時代だ。プレーヤーは服部雷蔵となって剣技を磨き、登場する様々なキャラクターたちと戦っていくことになる。ちんぴらや忍びといったザコから、織田信長、武田信玄といった武将までをも相手にしなければならないぞ。己を鍛えて挑むのだ。

さて、肝心要の戦闘システムだが、これがなかなかおもしろい。シミュレーションといえどもターン制などというなまぬるいものではなく、すべてがリアルタイムで進行する。剣と剣との戦いがリアルタイムで進行するのにアクションゲームじゃないの？　と疑問を感じる人もいるだろうが、なんとすべての動作をマウスで操作できるようになっているのである。間合を近距離、中距離、遠距離、超遠距離から選択し、その間合によって出せる技が違ってくる。その入力を素速く正確に行なわなければ勝利することは難しいぞ。

体験版ではその戦闘システムに実際に触れることができるので、試してみてほしい。

➡オープニングデモの一部。燃え盛る炎に浮かび上がるシルエットがかっこいいぞ。戦国時代の武将たちを剣で叩きのめすのだ。
⬆フルマウスオペレーションの戦闘シーン。格闘シミュレーションというのは新しいジャンルだよね。修行を重ねてうまくなれ！

ワンパラウォーズⅡ

●ミンク　●PC-9801VX
●3月発売予定　●価格未定

ワンパラとは、ワンダーパラレルの略。思わず、ワンパクウォーズだと思い、チビッ子たちが棒や石で戦争するフランス映画みたいなシーンを連想しちゃった人は、デモを見てビックリでしょう。

なにしろ、豊満な女の子が、あんなポーズや、こんなポーズを取って大胆無敵。これってば18歳未満の人は購入できないソフトなんすから。ストーリーはデモ版にもあるように、かつて地上の楽園だったワンダンテで、男と女の激しい戦いが起き、それをひとりの勇者が解決したという前作をうけ、さあ、どうなるでしょう、という感じ。よりパワーアップしたというⅡが今から楽しみでしょ。

⬆デモ中のお色気満点画面。高度な戦略性や、広範な武器に関する知識、などは要求されないので、誰でも楽しめるって感じでしょ。コマは女の子だし。もちろん、戦いに勝利すればこのような見返りがありますよ。

空母戦記

●ジェネラル・サポート　●PC-9801VM
●発売中　●9800円

ジェネラル・サポートといえば、第2次世界大戦をテーマとしたシミュレーションでおなじみ。この『空母戦記』も、太平洋戦争における日米の空母機動部隊の戦いを描いているのだ。ゲームには8つのショートシナリオと、ひとつのキャンペーンシナリオが用意されているのだが、今回、CD-ROMに収録した体験版はそれらのショートシナリオのうちのひとつを完全にプレーできるのだ。

ゲームのシステムそのものは、やっぱりジェネラル・サポートだなーと言いたくなるほどパラメーターバリバリのものだから、ここですべて説明するのはちと無理。

というわけで、体験版と同じディレクトリー内に遊び方を細かく説明したreadme.txtというファイルがあるので、それを読んでからプレーしていただきたい。読まないとチンプンカンプンでしょう。

⬅かつて敗北を喫した数々の海戦。しかし、艦隊の運用次第では……？

情報・総覧・艦型　　ESC:表示終了

	排水量	機関出力	速力	主砲	副砲	高	銃	格納	待	水	側装甲	上面装甲
赤城	36500t	131200hp	31kt	20・6	-----	12	28	86	42	--	13:13	0: 9: 0
赤城改	36500t	131200hp	31kt	-----	-----	16	60	75	42	--	13:13	0: 9: 0
加賀	38200t	125000hp	28kt	20・10	-----	16	22	75	39	--	13:13	0:10: 0
加賀改	38200t	125000hp	28kt	-----	-----	20	60	84	39	--	13:13	0:10: 0
蒼龍	15900t	152000hp	34kt	-----	-----	12	28	59	33	--	14: 0	0: 4: 0
蒼龍改	15900t	152000hp	34kt	-----	-----	12	60	59	33	--	14: 0	0: 4: 0
飛龍	17300t	153000hp	34kt	-----	-----	12	31	59	33	--	14: 0	0: 6: 0
飛龍改	17300t	153000hp	34kt	-----	-----	12	60	59	33	--	14: 0	0: 6: 0
翔鶴	25675t	160000hp	34kt	-----	-----	16	36	75	45	--	13: 0	0: 7: 0
翔鶴改	25675t	160000hp	34kt	-----	-----	16	70	75	45	--	13: 0	0: 7: 0
龍驤	10600t	65000hp	29kt	-----	-----	8	28	37	24	--	5: 0	0: 0: 0
龍驤改	10600t	65000hp	29kt	-----	-----	8	48	37	24	--	5: 0	0: 0: 0
隼鷹	24140t	56250hp	25kt	-----	-----	12	24	51	30	--	5: 0	0: 0: 0
隼鷹改	24140t	56250hp	25kt	-----	-----	12	60	51	30	--	5: 0	0: 0: 0
瑞鳳	11200t	52000hp	28kt	-----	-----	8	8	30	18	--	0: 0	0: 0: 0
瑞鳳改	11200t	52000hp	28kt	-----	-----	8	48	30	18	--	0: 0	0: 0: 0
大鳳	29300t	160000hp	33kt	-----	-----	12	66	75	45	--	17: 0	0: 5:10
千歳	11190t	56800hp	29kt	-----	-----	8	30	30	18	--	0: 0	0: 0: 0
雲龍	17150t	152000hp	34kt	-----	-----	12	63	59	33	--	5: 0	0: 3: 0
信濃	62000t	150000hp	27kt	-----	-----	16	111	65	65	--	27: 0	0:19:10

⬅細かい、細かすぎる、というようなデータ勝負がこのゲームの魅力。マニアの人にはたまんないでしょうな。

レジオナル・パワーⅢスペシャル

●コスモスコンピュータ　●PC-9801VM
●12月17日発売予定　●1万2800円

⬆デモを見て思わずほしくなっちゃった人もいるでしょうけど、要『レジオナル・パワーⅢ』なので、注意してくださいね。

この『レジオナルパワーⅢスペシャル』。どのへんがスペシャルなのかというと、市販のレジオナルパワーⅢをシステムアップしてくれるソフトなわけだ。このソフトにより、〝Ⅲ〟ではできなかった外交や兵器の共同開発、戦闘がすべて司令官に委任されることなどが可能になる。ちなみに、思考ルーチンもかなり強化されているとか。

というわけで、CDに入っているデモを見て、それがどういうものなのかを知っていただきたいというわけなのだ。こういうパワーアップキットって、もっといろいろな展開ができそうで、なんとなく興味があるもんだよね。

⬅数多くの未来兵器が、SFシミュレーションにリアリティーを与えてくれるのだ。また、製品版では、新シナリオが10本も遊べるようになっており、ひと粒で二度おいしいって雰囲気ですな。

パワードール

●工画堂スタジオ ●PC-9801VX
●発売中 ●1万1800円

独立を目指しオムニ軍は、圧倒的な物量を誇る地球政府軍にゲリラ戦を挑む。プレーヤーは機動特務中隊〝ドールズ〟の指揮官となって、ダム爆破や要人救出などの苛酷な任務を遂行していくのだ。

体験版ではミッション1が遊べるようになっている。ミッションプランを選択し、自分の作戦にあった人員と武装を編成しよう。このゲームでは、この部隊編成が重要なるので慎重におこなおう。また、作戦が開始したらAP（アクションポイント）を効率よく使って行くようにしよう。詳しい操作方法は、同じディレクトリ内にあるreadme.txtを参照してくれ。

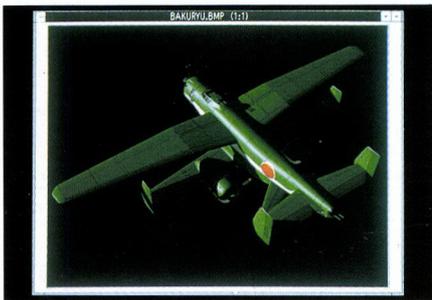
⬆状況に応じて攻撃、移動、通信など、上手にAPを使っていこう。またスモークディスチャージャーなども有効活用しよう。難易度が高めなので、勝利のためにはかなりしっかりとした作戦が必要になるぞ。

紺碧の艦隊

●マイクロキャビン ●PC-9801（要386CPU以上）
●12月発売予定 ●価格未定

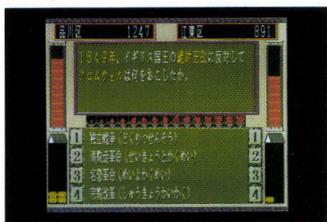
荒巻義雄の原作小説はベストセラー。オリジナルアニメビデオなどにもなった人気作『紺碧の艦隊』が、ついにパソコンゲーム化されるのだ。原作の内容は、この世界とは異なるパラレルワールドで、太平洋戦争を戦うというもの。

メインキャラとなる高野五十六や、大高弥三郎は日本が敗戦したという記憶を持ったまま、もうひとつの世界の戦前に生まれ、日本と世界がたどった悲劇を繰り返さないため、政治に戦争に活躍する、というのが原作のあらすじなのだが、ゲームではプレーヤーが作戦司令官となり、大高や高野が立案した作戦を遂行していく、というものになっている。

ファンの人も、太平洋戦争に興味のある人も必見。CD-ROMには、BMP形式のグラフィックが入っているので、じっくり見てくれ。フルカラーだぞ。

⬅これまでは読むだけだったのに、今回は参加できる。ファンにゃたまらん。

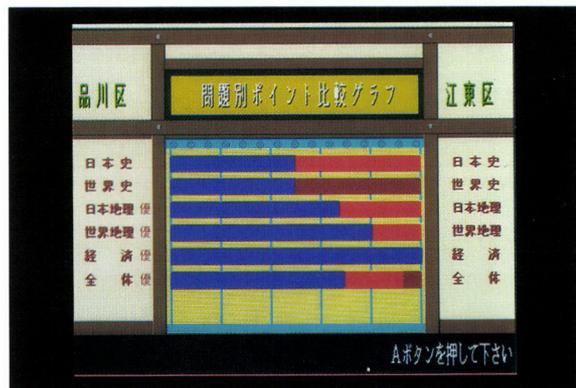
⬅美しいグラフィックによる、各種の兵器を見ていただきたい。これでムラムラこないようでは、いかんなー。

倭国制覇伝

●ミック ●FM TOWNS
●12月16日発売予定 ●7800円

⬆このように、クイズの内容はいわゆる社会科の知識を高めてくれそうな問題ばかり。キミもクラスの社会科博士を目指そう。

誰でも知っているとは思うけど倭国とは、つまり日本のことだな。

プレーヤーは好きな地域の代表となって、倭国の制覇を目指すわけなのだが、その方法が、なんとクイズ。それも日本史、世界史、経済、地理など、いわゆる社会科の知識を要求されるものばかり。このゲームをやれば、社会科の知識が上昇し、成績アップ間違いなし。レベルは小学校から高校くらいまでの学力があれば大丈夫。

ゲームシステムは非常に単純なので、すぐに理解できるだろうけど、テンポがいいので、ついつい立ち上げてハマってしまう。

遊んで頭がよくなる……かな？

⬅クイズに正解すると、この棒グラフが伸びる。なんか営業マンの成績表みたいだ。胃が痛くなる人もいたりして？ なお、画面写真はPC－9801版のものです。

RETURN TO ZORK
日本語版

●データウエスト　●PC-9821　●発売中　●1万2800円　PC-9801-86相当の音源が必要です。

CD-ROMドライブが普及し始めた昨年末。それに合わせて発売されるソフトのなんと陳腐だったことか。ゲーム性のかけらもないソフトが、インタラクティブなんたらというたいそうな名目で売られていたのはまだ記憶に新しい。しかし、それからまだ1年ほどしかたっていないというのにCD-ROMソフトは急激に進歩した。CDという利点を生かし、それをうまくゲームに取り入れ、かつ優れたユーザーインターフェースを実現した、これぞインタラクティブゲーム！　と言わしめる作品、それが『RETURN TO ZORK』なのだ。

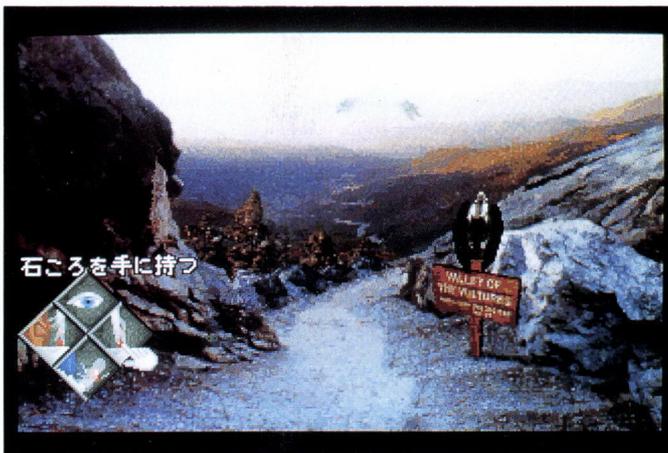
〝RETURN TO〟とあることからもわかるように、このゲームには『ZORK』という元になる作品があった。文字だけで展開されるアドベンチャーゲームで、今のコンピューター事情からはおよそ見当もつかない稚拙なものではあったが、その当時としてみれば斬新で、パソコンを愛する者は誰しもがその『ZORK』に憧れたものだ。だが、それがまさかこのような形で復活するとは誰も予想しなかっただろう。リアルな映像に、しゃべりまくる登場人物、さらにはCD-ROMソフト全般に言われていたユーザーインターフェースの不親切さまで克服し、『ZORK』はまさに超大作となって戻ってきたのである。

このゲームは、マルチメディアというものを非常に意識した作りになっていて、ゲーム中の行動もいちいち凝ったものになっている。カメラを使って怪しい場所の写真を撮っておき、あとから登場する人に見せるとか、会話を録音しておいて他の人に聞かせたりなんてことまでが必要になってくるのだ。登場人物はこちらの出方によって表情を変えてくるし、画像がリアルなだけに、こういった演出は非常に効果的だと言える。ポリゴンゲームもよいが、こういったゲームの作り方も、ある意味で技術の最先端を突っ走っていて非常に興味深いよね。

さて、収録されている体験版はセーブ、ロードができず、ある程度ゲームが進むと強制的に終了するように作られている。あらかじめ了承いただいたうえで楽しんでもらいたい。

➡このように、どんな場面でも写真を撮ることができる。どんどん活用して役立てよう。
⬅256色とは思えないほどのクオリティー。登場人物はすべて取り込まれていて動きまくる。

➡あるアイテムを使うことによって、行動アイコンが増え、先に進めるようになる。無駄なコマンドは省かれているので、プレーする方も行き詰まることが少なくて気持ちよいぞ。

リアルな画像で大迫力!!

⬆これからのアドベンチャーゲームの在り方の、ひとつの道しるべとなる作品だろう。フル画面に表示されるグラフィックは、本当に迫力満点である。

行動はアイコンで指定

⬆あるアイテムを使う前はこのようなアイコンになっている。4つしか表示されていないが、ここでナイフを使用してやると……。

⬆ごらんのようにズラッとアイコンが増えて、その場にある木材を用いていかだが作れるようになるのだ。賢いインターフェースでしょ。

アローン・イン・ザ・ダーク2

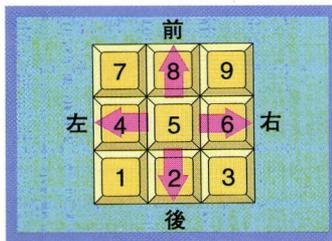
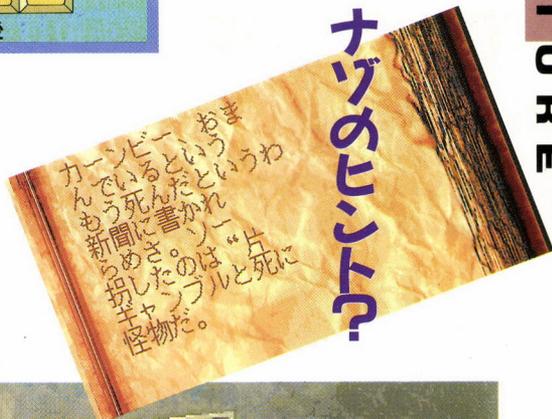
●アローマイクロテックス ●PC-9821、PC-9801(256色対応のみ) ●発売中 ●1万4800円(FD版)、1万2800円(CD-ROM版)

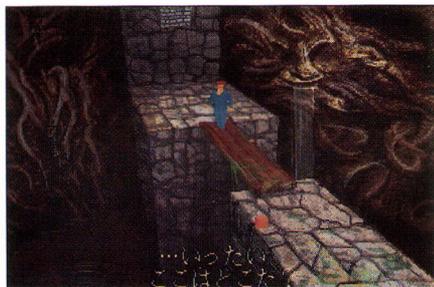
今回CD-ROMに収録してある体験版は、『アローン・イン・ザ・ダーク2』へのプロローグともいえる、本編から独立したミニゲームとなっている。短いけれど、本編同様凝った作りになっていて、ゲームの雰囲気がしっかり味わえるのだ。しかも、本編のナゾを解くうえでヒントになりそうな本が見つかるので、本編を遊んでいる真っ最中の人も、何か手がかりがつかめるかも!? ってんだからスゴイでしょ。ホント、いろんな人に遊んでほしいところだ。

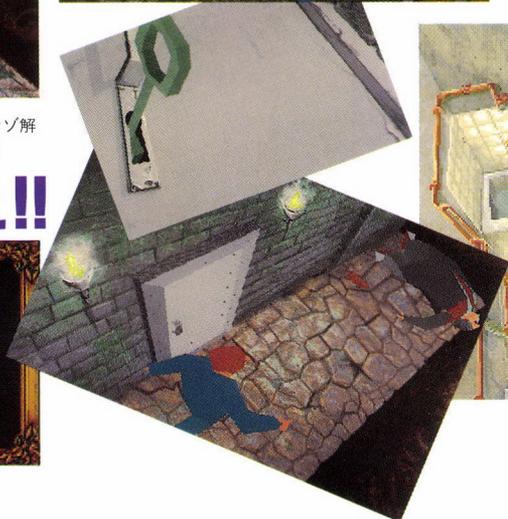
てなところで、この体験版から続く本編の内容はというと、消息を断った友人の生死を確かめるため、そして誘拐された少女を救うために、片目のジャックひきいるギャング団のアジトへ向かった、というものだ。さらに、ゲームが進むにつれて、主人公は古代魔術の影に悩まされるようになる。はたして友人は生きているのか？ 少女は？ そもそも、主人公は生きて帰れるのだろうか？

前作同様、アクションあり、手ごわいナゾ解きありで、ひと筋縄じゃあいかない内容になっているので、ポリゴンで描かれたキャラの動きに見とれてばかりいると、イタイ目に会うので要注意。

最後に、注意として、このゲームのインストール方法は、ブラウザーの説明文をよく読んでほしい。ハードディスクへのインストールの前に、いったんフロッピーにインストールする必要があるからだ。

⬅リターンキーを押すと、この画面が表示される。ここでアイテムを選んだり、攻撃のモードと通常のモードに切り替えたりするのだ。よく使うぞ。

⬅体験版も本編もキャラの操作方法はまったく同じなので、これを機会にしっかり覚えておこう。テンキーの〝8〟は前進、〝4〟は左で〝6〟は〝右〟。〝2〟はバックだ。これだけだと簡単だけど、攻撃のときにあわてててしまってミスをしやすいのだ。特に、銃を使った攻撃では、方向感覚をつかみづらいので気をつけてね。

ADVENTURE

ナゾのヒント?

⬆➡体験版とはいえ、解かなければ先に進めないナゾ解きがある。もしかしたら、手こずる人がいるかも!?

アイテムを使え!!

そして本編へ……

ブルー・シカゴ・ブルース

●リバーヒルソフト　●ウィンドウズ
●発売日未定　●価格未定

⬆イメージビデオのワンカット。登場人物にはハリウッドの若手俳優を起用しており、映画1本作ってしまいそうな勢いだ。今回も泣かせてくれそうだね。

⬅この作品はパソコンだけでなく、レーザーアクティブや次世代ゲーム機でも展開される。パソコン版の発売が待てない人は、先陣を切るレーザーアクティブ版を買え！

『D.C.コネクション』が発売されてからすでに5年。J・B・ハロルドシリーズは4作で終わりを告げたと誰もが思ったに違いない。だが、リバーヒルソフトはこのシリーズを見限ったわけではなかった。ついにファン待望の第5作、『ブルー・シカゴ・ブルース』の全貌が明らかになる！

今回の舞台は、古きよき時代のアメリカの雰囲気を今も漂わせているシカゴ。もちろん、前作、前前作同様、現地ロケを敢行しており、ゲームの雰囲気作りには余念がない。しかも、供給メディアがCD-ROMということから、以前のようなモノトーン主体の画面構成ではなく、取り込み画像をふんだんに使用したものになっているぞ。

物語は、シカゴで起こった殺人事件が発端となって始まる。その被害者が、J・B・ハロルドの同僚であり恋人でもあるキャサリンだったという事実が彼をシカゴへと向かわせた。キャサリンの死体が発見される前日にもアンジーという女性が同じ場所で殺されていることから、亡きキャサリンにあらぬ疑いがかけられる。この謎を解決できるのはキミしかいない！

付属のCD-ROMに収録されているのは、リバーヒルソフトから提供してもらったイメージビデオを映像ファイル化したものだ。雰囲気だけでもつかんでいただきたい。

ポリスノーツ

●コナミ　●PC-9821
●発売中　●1万2800円

➡地球の人口増加にともなう宇宙開発により、コロニーが完成。宇宙へ移民する人々と、地球に残る人々。悲しいドラマが待ち受ける……。
⬇主人公ジョナサン・イングラム。宇宙開発チーム"ポリスノーツ"の一員だったが、不慮の事故で28年間も宇宙をさまよった。

古くからのパソコンユーザーなら、誰もが絶賛するサイバーパンクアドベンチャー『スナッチャー』。コナミが送り出したこのゲームは固定ファンがつくほどの秀作で、いまだに続編が期待されているほどなのだ。だが、常に新しいものを作り出していくコナミは、そのときと同じスタッフで、『スナッチャー』を上回る大作を完成させた。それがこの『ポリスノーツ』である。

このゲームはPC-9821専用としてCD-ROM版だけが発売され、これからのパソコンゲームはこうあるべきだ、ということを示してくれた。グラフィックこそ16色だったものの、音楽は一部CD-DAで鳴らしていたり、重要な部分の会話はPCMを使ってしゃべらせていたりと、国内メーカーとしてはかなり新しいことに挑戦している。

ゲーム展開は本筋を追うだけの一本道だが、演出が非常にうまく、映画の中にプレーヤーが入り込んでいるような感覚が味わえる。プレーヤー参加型ムービーとでも言おうか、映画を見るよりも感情移入できるんじゃないだろうか。こういうタイプの作品は、CD-ROMの普及にともない、これからどんどん増えてくるだろう。

付属のCD-ROMには、オートデモを映像ファイル化したものが収録されているぞ。

イフ3

●アクティヴ　●PC-9801
●発売日未定　●7800円

現実には起こりえない世界を、ゲームで体験できる『ｉｆ』シリーズの３作目。オムニバス形式のアドベンチャーで、製品版には３本のシナリオが収録されている。

このシリーズはコンセプトが一風変わっているので、根強い人気があり、固定ファンもいるようだ。特にシナリオが、実際には起こりえないことを形にしているだけあって、展開が読めないところがよい。ありがちな設定だと、この先はこうなるな、というのが見えちゃう場合もあるしね。このゲームは、アダルトながらツボを押さえた作りになってますな。

今回の３つのシナリオの内容はこんな感じだ。ひとつ目は、10代のころに戻りたいという願望を持っている三十路の女性のお話。こう思っている人は実際にもいそうだけど、その女性がどんな物語を展開しているのかが見どころだね。ふたつ目は、自殺願望を持った男女のお話。死ぬ前にやり残したことを思うと、それがかなうらしいんだけど、ちょっと恐そうだ。そして３つ目は、男性警官が、人体転送装置でコンビを組んでいた女性警官の体内に潜入するという話。事件の解決かなんかに必要なことなんだろうか。うーむ。

とにかくユニークなストーリーが楽しめるので、遊んでみてね。

➡男性警官が潜入するのは、女性だけの組織なのだそうだ。CDログインが有害図書指定を受けちゃったら嫌なのであえて解説はしません。
⬆悲愴感が漂う女性。ふたつ目のシナリオに登場する自殺願望の人だ。死ぬ前に考えたことがかなっても悲しいような……。

同級生2

●エルフ　●PC-9801
●発売日未定　●価格未定

インストール
A

アダルトファンもそうでない人も、このゲームにハマったという『同級生』。知らない人のために、簡単にその内容を解説しておこう。

ひと言で説明しろと言われれば、ナンパアドベンチャーと答えるが、『同級生』をそんな言葉で納得してもらっちゃ困る。ゲームの中には時間が流れており、各キャラはその世界の中を自由に動きまわっているのだ。いわばリアルタイムアドベンチャーで、その時間にその場所にいないと出会えない人物なども出てくる。そういったシチュエーションが非常に多く存在するため、何度も何度もプレーできるゲームとして本当に評価が高かった作品だ。

⬆今回の主人公の担任である、片桐美鈴。大人の女、という色香が、主人公にどんな影響を与えるのか？

そして、その続編が現在順調に開発されており、添付のCD-ROMに『２』で登場するキャラクターのCGを収録することができたぞ。ETCディレクトリーの中のCLASS２ディレクトリーを見てほしいのだが、そこにグラフィックデータが入っている。BMP形式のファイルになっているので、専用のローダーかウィンドウズ上で見ていただきたい。また、オマケとして『同級生』のビデオの中から一部を抜粋してキャプチャーしてあるので、そちらも鑑賞してみてほしい。ファイル名は〝CLASS2.AVI〞だ。

⬆前作から引き続き登場する田中美沙。ただ、現時点ではどういった立場で登場するかは不明。まだ開発の初期段階なので、続報はログイン本誌で探ってちょーだいね。

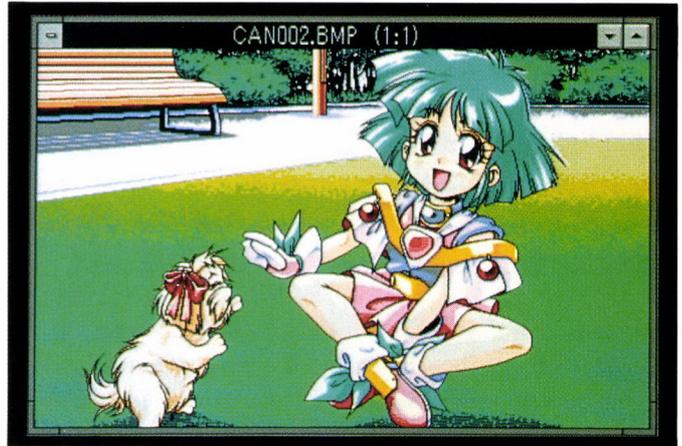
とにかく鋭意開発中ということで発売日、価格などはまったく未定だが、ファンの期待を裏切らない作品になることだけは間違いないだろう。

きゃんきゃんバニーリミテッド5 1/2

●カクテル・ソフト ●PC-9801VM
●発売中 ●5800円

究極の疑問。ひとつだけ願いをかなえてくれるとしたら、人間は何を願うだろうか？ まあ、誰でも一度は考えることでございますが、あるいは一度以上考える人も多いではございましょうが、この『きゃんきゃんバニーリミテッド5 1/2』の主人公、つまりプレーヤーは、立身出世でも金でもなく、恋人が欲しいと願うのだ。うーん。原稿の締切を延ばしてくれたほうがウレシイのになあって、おい。

⬆見習い神様サワディのせいで、どうなることかと思ったが、結局はこんなイイ目に会える。ありがたいぞ。

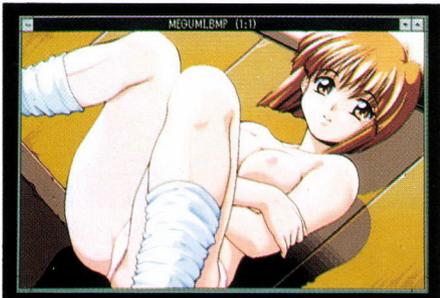
さて、その願いをかなえてくれるのがサワディという神様。正確には神様ではなく、神様学校に通う修行中の神様予備軍。しかし、神様学校の勉強がイヤで、授業をさぼり地上に舞い降りてきたというのだから、話はだんだんわからなくなってくる。彼女の狙いは、既成事実として地上で信者をひとりでも作り、勉強抜きで神様になろうという腹。

⬆これが見習いの神様、サワディ。基本的に男女の仲に関する知識が間違っているせいで、恋人を作ってくれるはずが失敗ばかり。いったい全体どうなることやら。

プレーヤーが、せっかくの願いごとを、〝恋人が欲しい〟としたのも、本当の話、サワディにそれ以上の実力がなかったからなのだ。

しかし相手は、子供のように見えるとはいえ世俗を超越した神様。凡俗の気持ちなどわかるはずもなく、本人は善意からなのだろうが、やることなすこと、どうもとんちんかん。さあ、大変だ。

というのが、カクテル・ソフトの、『きゃんきゃんバニーリミテッド5 1/2』のストーリー。BMP形式のグラフィックを5枚用意したので、まあ見てくださいな。

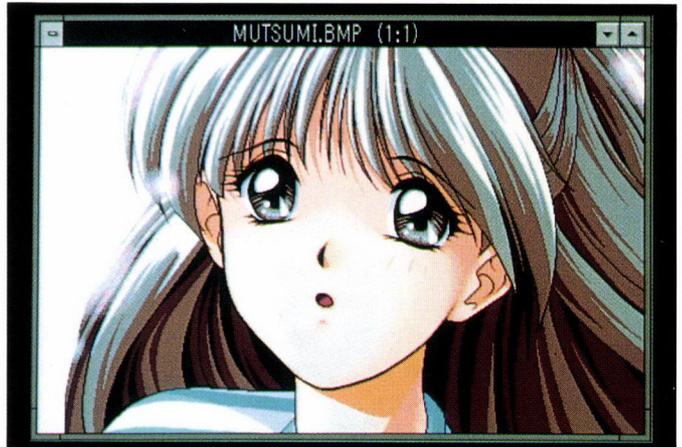
DOKIDOKIバケーション

●カクテル・ソフト ●PC-9801VM
●'95年1月13日発売予定 ●7800円

⬆こんな顔して立派なお体。うーん、これで高校生だってんだから、もっと大きくなったらどうなるんだ。

夏だ！ 海だ！ 不純異性交遊だ！ というのは古来よりの日本の伝統芸能であります。よって、この『DOKIDOKIバケーション』の主人公が高校生で、クラスに気になる女の子がいて、今や夏休みとくりゃあ、これはもう彼女と海へ行くしかないのである。学園ラブコメものの定石。寿司屋の最後のネタがタマゴであることぐらい、国家的常識である。

しかし、だ。ことがそんなに容易に運んでしまったのでは、全国のPTAおよびお父さんお母さんは枕を高くして眠ることができないではないか。

案の定、主人公の前には、克服しなくてはならない障害がいくつも立ちはだかることになる。

高校生にはお金がないし、気になるあの子のほかにも、フなれば落ちん風情のかわいい女の子が現われたり、ジャマをする男が出てきたりと、思春期はなにかと大変。

⬆これがキミの気になるクラスメートの睦ちゃん。キミは高校生なんだけど、大学まで持ち上がりの学校だから、受験なんか気にしない。で、考えることは何か？ これかぁ。

さあ、気になるあの子と、率直に言ってヤれるのだろうか。ああ、ヤりたい、なんちって。

というわけで、アイデスの新作『DOKIDOKIバケーション』では、キミは主人公の高校生となって、年のいった人は、あの暑い日々のトキメキを思いだし、今まさに18歳という人は、1995年夏の予行演習としてプレーしよう。するのだ。

CDにはゲームから4枚のCGをピックして収録した。〝etc〟ディレクトリーの下、〝summer〟ディレクトリーにBMP形式で入ってます。

宇宙快盗ファニーBee

●アリスソフト ●PC-9801VM、X68000、FM TOWNS
●発売中 ●7500円

⬆いつもはハシに棒にもかからないものを狙っているふたりだったが、今回サティが目をつけた〝うさぎの枕〟は、どうやら宇宙海賊も狙っているみたいなのだ。なぜなんだ。

⬅宇宙船内のふたり。物語のテンポがよく、いろんなところで笑わせてくれるので、まったく飽きない。体験版でその点を堪能してほしい。わりと進めるぞ。

サティと詩織は銀河を股にはさんだ、もとい、股にかけた宇宙快盗。たくましく単純で物事を深く考えないサティと、女らしく繊細かつ細心な詩織、さらにロボットのラムダという、ふたりと1台は、『ファニーBee』という名前で恐れられる宇宙快盗なのだって、2回も言うことないか。

しかし、快盗と呼ぶにはファニーBeeの獲物はあまりにもおチープざんす。なぜなら、彼女たちの快盗行為は金銭的動機からでなく、純粋に楽しみのためだからだ。

これまで集めたものはすべて合わせても二束三文。趣味のドロボー。娯楽としての盗難行為。

そんな彼女たちが次に狙うことにしたのが超古代遺跡の石版、ではなく、その石版を写した写真にあったミョーな物体。俗に〝うさぎの枕〟とよばれるモノだったのだ。

というストーリーが、軽快なテンポで進んでいくのがアリスソフトの『宇宙快盗ファニーBee』だ。スペオペのようでヘンに所帯じみていたり、地味かと思ったらいきなり壮大になったり。まあ、変幻自在のゲームさばきをCDの体験版で十分に楽しんでほしい。

ゲームシステムは通常のコマンド選択式なので、操作法はごく簡単。また、ゲームで終了を選択しても終わってくれない場合もあるので、そのときはリセットしてね。

東京トワイライトバスターズ

●日本テレネット ●PC-9801VX(要ハードディスク)
●12月発売予定 ●価格未定

時代は大正。場所は帝都東京。そこで起こる様々な事件。表面的には平和な都市も、夜や地下や天井裏には人の想像を超えた恐怖がひそんでいるのだ。きゃー。

というアドベンチャーゲームがウルフチームの新作『東京トワイライトバスターズ』だ。ひとつの話から連鎖的に次の話へ進み、それでいながら各話は独立して完結するというマルチシナリオ。謎を追うパーティーをいくつかに分け、同じ時間内に別々の仕事をさせることのできるマルチパーティー。そして刻一刻と状況が変化していくリアルタイムモードと、これまでのアドベンチャーゲームの概念を打破しようと、様々な試みがなされているようなのだ。

そろそろ、ストーリーを見るだけのアドベンチャーから、次世代の、よりインタラクティブなアドベンチャーへと進む過渡期にさしかかりつつあるのだろうかね。

たとえそうだとしても、恐らく、アメリカ式の資金とパワーにモノをいわせたタイプはかえって我々にはなじみにくいかも知れず、そういう意味で、国内でいろいろなことをやってもらうのはウレしい。

と、なんか漠然とした話になっちゃったけど、よーするにこの作品は年末発売を目指してまだまだ制作途中なの。お楽しみに。

➡大正12年は、日本が第1次世界大戦による未曾有の繁栄と、終戦による大不況を迎えた年らしいぞ。

⬇主人公は15歳の少年。なんとなく、昭和初期の探偵小説のイメージがするね。彼がどんなドラマを見せてくれるか楽しみだ。

キングスクエスト VII

●シエラ オンライン ジャパン ●ウィンドウズ
●発売日未定 ●価格未定

アメリカで不動の人気を誇るアニメアドベンチャー、キングスクエストシリーズの最新作がこれだ。

物語は、ダバントリーという国の王女、ロゼラ姫とその母親のバラニスだ。ひょんなことからこのふたりは、魔法の王国エルビレッジに迷い込んでしまう。エルビレッジは、たちの悪い妖精のたくらみによって、危機に陥っていたのだ。親子はこの妖精を倒し、エルビリッジを救わなければならない。

⬆思わず、本当にこんなにキレイなグラフィックが動くのか、と疑ってしまいそうなほど。さすがはアニメアドベンチャーの本家、ハンパじゃないね。

⬅今回の主人公のロゼラ姫とバラニスは、実はちゃんと以前の作品に登場しているのだ。今回は、はたしてどんな冒険を見せてくれるのだろう。これまた楽しみだな。

ゲームのウリは、アニメ映画顔負けのグラフィック。それもそのはず、あのディズニー映画のアニメーターたちの協力をあおいだというのだ。収録したCGを見てもらえればわかるように、ディズニーのアニメを思わせる美しいグラフィックなのだ。製品では、これがスムーズに動くというのだから、たまらないよね。

ゲームは全部で８章のエピソードから成り立っていて、プレーヤーはあるときはロゼラ姫、あるときは母親のバラニスの役割を演じることになる。ゲームの内容としては、謎をひとつずつ解いていくアドベンチャーゲーム。製品版完成のあかつきには、謎解きの快感と美しいアニメーションを、心ゆくまで楽しめるはずだ。ちなみにアメリカでの発売は、クリスマスごろとのこと。

アッシュ -Ash-

●姫屋ソフト ●PC-9801
●発売中 ●8800円

インストール A

完全マルチ・ストーリーをウリにした、姫屋ソフトのアドベンチャーゲームだ。舞台となるのはファンタジーの世界で、ここには50人以上ものキャラクターが登場するのだ。こうしたキャラクターとの出会いが、ストーリーにも影響してくるのだ。

さて、このゲームが、〝完全マルチ・ストーリー〟とうたっているのにはわけがある。一般に、アドベンチャーゲームというのは、１本道のストーリーを追って行く形のものが多い。たとえどこかでストーリーが分岐したとしても、またどこかで同じ流れに戻ってきてしまう。あるいは最後の部分だけ分岐があって、エンディングが変わる、などという場合もある。

⬆こうして行動を選択することで、ストーリーが分岐していくのだ。ちゃんと考えて行動を選択しよう。

⬆グラフィックは、このとおり雰囲気たっぷりのもの。BGMだって、MIDIに対応しているから、これまた雰囲気は抜群。アドベンチャーってのは、こうでなくちゃね。

ところがアッシュでは、プレーヤーが行動を選択するたびに、ストーリーの進行に影響するのだ。完全マルチ・ストーリーというのは、そういう意味だったんだね。だから、行動選択をいい加減にしてしまうと、とんでもないストーリー展開になってしまう可能性もある。ちなみにエンディングは、全部で20以上も用意されているのだ。自分の好きなようにゲームを進めて、どんなエンディングが待っているかはお楽しみ、というわけだ。

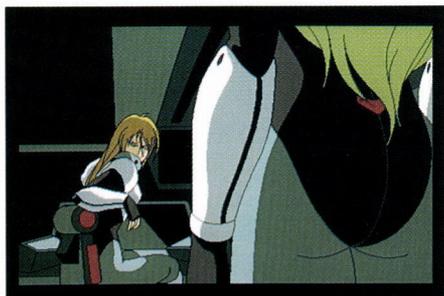
また、ゲームの雰囲気を盛り上げるには欠かせないサウンドは、MIDI対応になっている。美しいサウンドとともに、ファンタジー世界での冒険を楽しんでくれ。

ゼニス

●姫屋ソフト　●PC-9801
●発売中　●7800円
インストール A

ゼニスとは、隊長のヒロミほか、女性隊員5名の乗り組む、宇宙警備艇の名前だ。正式には、木星宙域3307警備艇ゼニスである。ある日、ゼニスは半年前は消息をたった貨物船、マーメイド号が漂流しているのを発見する。マーメイド号は、土星の鉱山から地球に向けて出航した1ヵ月後、突如連絡が途絶えていた。外から見る限り、船体にはなんの損傷もないように見えるが……。そして、船内にはわずかな生命反応が。こうして、ヒロミ以下5人の女性隊員たちは、マーメイド号へと乗り移ることになる。はたして、マーメイド号失踪の謎は解けるのか？　そして生存者はいるのだろうか？

姫屋ソフトでは、このゲームをフルアニメアドベンチャー、略して〝FAA〟と呼んでいて、どうやらシリーズ化するようだ。その第1弾が、この『デニス』というわけ。〝フルアニメーション〟というだけはあって、ゲームの全編でキャラクターたちがアニメしまくる。なんと、静止画は一切なし、という徹底ぶりだ。

もちろん、お楽しみのエッチシーンもふんだんに盛り込まれている。5人の隊員がすべて女性ということで、それはもうウハウハ。しかも、エッチシーンだって、すべてアニメしてしまうのだ。まさにフルモーションアドベンチャー、看板に偽りなしというところだ。体験版でも、そのアニメぶりをその目で確認してほしい。

⬆お楽しみのエッチシーンもたっぷり。ユーザーの期待を裏切らない。けっこうすごいシーンもあるぞ。

⬆このゲームは、とにかくよく動く。よくもまあ、こんなにアニメするもんだとあきれてしまうほどに動く。あんなシーンやこんなシーンも、もちろん動く。ウヒヒ。

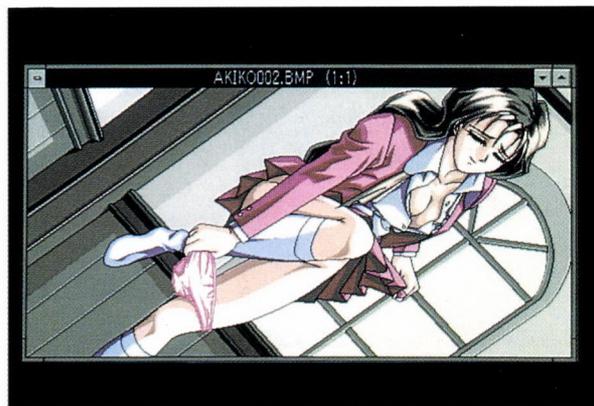
亜紀子ゴールド

●レッドゾーン　●PC-9801
●12月23日発売予定　●7800円
インストール D

フィクサーJの指令を受けた女性諜報部員の亜紀子が、お嬢様学校の秘密を暴くため、女教師に扮して活躍するアダルトゲーム。前作と同様、エッチシーン満載で、プレーヤーの理性を吹き飛ばす！

舞台となるのは、私立聖真女学院なるお嬢様学校。停学処分を受けた生徒数名が、校内で監禁されているというウワサの真相を探るため、亜紀子が派遣されたのだ。この学校、表向きは徹底した精神教育がモットーのミッション系お嬢様学校なんだけど、その実態はどうやら全然違うようだ。たとえば、進学をネタに生徒を脅して食い物にするスケベな教師がいたり、亜紀子の前任の女教師が失踪していたり、レズに走る生徒たちが多数いたり、といった具合だ。そして、地下の礼拝堂では、生徒をまっとうな人間にもどすためとの建て前で、拷問まがいのことが行なわれているらしい……。

こんな学校に、前作『亜紀子』でもタップリとスケベシーンを見せてくれた、われらが亜紀子先生が赴任するのだから、いやが上にも期待は高まるってもの。また、そのプレーヤーの期待に応えるように、次々にエッチが繰り広げられるのだ。亜紀子の肢体を楽しみつつ、監禁された生徒を救出し、黒幕を暴き出せ！

⬅われらが亜紀子が、フィクサーJの指令を受けて、私立の女子校に乗り込む！　それにしても、この事件の黒幕というのはいったい誰なのだろうか？

⬅表向きはお嬢様学校なんだけど、生徒たちはこんなにすごいことを……！　亜紀子もいろんな目に会うことになる。プレーヤーにとってはうれしい。

3×3EYES 吸精公主

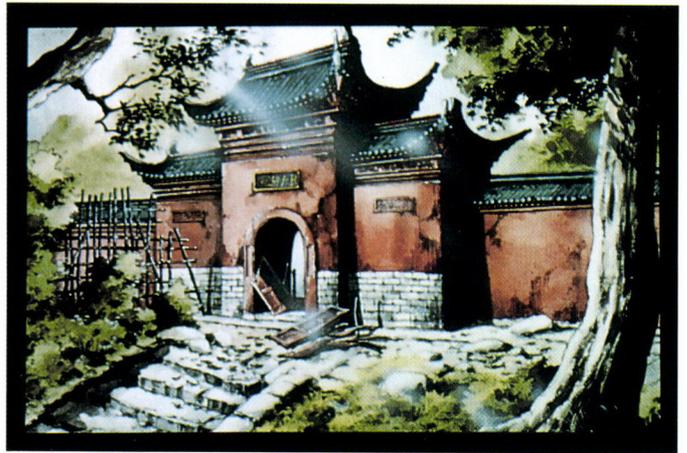
●日本クリエイト　●ウィンドウズ
●発売日未定　●価格未定

おととし発売されて大評判を取ったアトベンチャー『3×3EYES』。中国を舞台にした独特の雰囲気を持ったゲームで、原作のコミックスだけでなく、オリジナルアニメビデオに、フィギュアに、パソコンにと、まさにメディアミックスという感じで成功したのが、今回、さらにパワーアップした『3×3EYES 吸精公主』となって発売したのだ。

どこらへんがパワーアップしたのかというと、今回はなんとウィンドウズ対応となったのだ。

ウィンドウズというと、今まであんまりビッグなタイトルのゲームはないかな（日米どちらでも）、というところだが、こんな風にかつて大ヒットした作品の新作をウィンドウズ対応にしてくれるのはハイテク指向の我々としては、たいへんウレシイ限り。

しかも、グラフィックはセル画で描いたものをスキャナーで取り込んで使っていたり、ビデオフォーウィンドウズで動画がモリモリと動いたりと、まるで映画のような作りになっているのだ。本当かどうかは知らないけど、今後のゲームソフトの目指す方向のひとつではないかと思ったりもする。

というわけで、次世代ゲームの萌芽をＣＤ内のデモ版によって十分に味わっていただきたいような気がするので、よろしくだ。

⬆画面が256色になっただけなのに、表現力が倍増するのがよくわかると思う。感情移入の具合が違ってくるのではないかな。これがゲームかと思うと……。時代だなあ。

⬅まずセル画を描き、それをスキャナーで取り込み、さらにそれをビデオフォーウィンドウズで処理している。手間ヒマかかるが、今夜はこういう方法なんだろうかね。

ADVENTURE

ディエス・イレ

●ファミリーソフト　●PC-9821（要CD-ROMドライブ）
●1995年１月下旬発売予定　●１万1000円

ファミリーソフトの贈るオリジナルアドベンチャーゲーム、それが『ディエス・イレ』。

舞台となるのは、地球によく似た惑星、ゾディアック。たび重なる凶悪犯罪に対し、ゾディアック政府は警察軍を組織したのだ。主人公は、その警察軍に努める３人の女性のひとり。どういうことかというと、プレーヤーはこの３人の中からひとりを選び、ゲームを進めるわけで、ひとつのソフトで３つの話を楽しめるわけで、奥様ショッピング風に言うと、奥様、とってもお得。

もちろん、３つの話は微妙にからみあっているし、基本となるストーリーは同じだが、こういうスタイルってのは興味のある人もいるだろう。美女３人も選べるんだからな。うふふふ。

キンバリー・アレックス
性別：女

⬆３人の女のコの中からひとりを選んでプレーをする。……と書くと勘違いされそう。ひと粒で三度グーだ。

簡単に話を紹介すると、ある日、町外れで古代遺跡が発掘される。現代科学をはるかに超えた技術力を持った古代文明だったのだ。

この遺跡をめぐり、マファイアを始め、サイボーグ、警察軍などが入り乱れてテンヤワンヤというもの。このところキャラクターものソフトのリリースの多かったファミリーソフト。久々のオリジナルということで、かなり気合が入っているようだぞ。

CD-ROMに入っているのはデモ版だが、コマンド選択式のアドベンチャーなので、特にシステムに悩むことなく進むはず。ゲームの雰囲気を十分に楽しんでくれ。

クリス・B・フジミヤ
性別：女
所属：組織犯罪課
署内一番のキレ者。日本人の血が混ざっており、ゼンや生け花もたしなむ才女。
しかしながら武器は常に最新鋭の銃器を好み、そのウデは百発百中に近い。

⬆PC-9821専用のアドベンチャーゲームで、しかも、CD-ROM力によってしゃべりまくる。主題歌も入っちゃう予定だというから、なんだかアニメビデオをプレーしてる感じだ。

天地無用! 魎皇鬼

●バンプレスト　●PC-9801VX
●発売中　●1万2800円
インストール B

もともとはオリジナルアニメビデオで、1995年にはテレビ放映予定まであるという人気作。OVAも第2期シリーズに突入ということで、ますます人気上昇中という話なのが、この『天地無用！ 魎皇鬼』なのだ。ちなみに魎皇鬼は「りょうおうき」と読みましょう。ちなみに魎皇鬼とは、主人公の知り合いの宇宙船の名前で、700年前までは、宇宙一の凶悪犯罪戦艦だったとか(?)。

ちなみに、タイトルの天地無用というのも、知っている人はすでに知っていると思うけど、主人公の名前。けっして、コンピューターなどを送ってくる箱に貼ってある注意書きのことではないから、気をつけていただきたい。おい。

今回のストーリーはOAVの7話と8話の間に入るという設定のパソコンゲームオリジナル。だから、アニメファンの人でも、新しい話を楽しめるというわけで、これはよろこんでもいいでしょう。とはいえ、ゲームの目的は特別にあるわけではなく、強いて言えば、自らの手で天地無用ワールドを作るないしは追体験をする、というものなのだ。うーむ。

それでもなんとなく釈然としない人は、ぜひCDにある体験版を動かしてほしいところ。体験版は天地の1日だけをプレーできるのだが、それでもこのソフトの明るく妙な雰囲気を感じられるはずだ。

⬆ゲームはコマンド選択式なので、誰でも簡単にプレーできるはず。本編ではゲストキャラがふたり登場している。ドタバタ活劇がパソコン版でも爆烈だ。

⬆体験版では天地の1日を体験できる。主人公のくせに、いかに影が薄く、ほかのキャラクターにおいしいところを持って行かれているかがよくわかると思う。かわいそう。

クレムリン・トワイライト

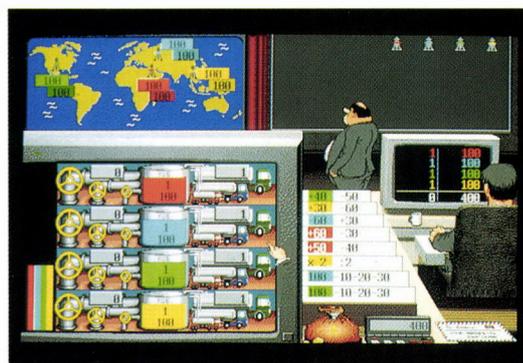
●ウィッティウルフ　●PC-9801VM
●発売中　●1万2222円
インストール B

ウィッテイウルフの『クリムリン・トワイライト』は、今までにエスオピナージ編とグレチカ編、それにダイヤモンド編のミニソフトが発売されているので、すでに知っている人も多いだろうが、すべてはこのクレムリン・トワイライトのための準備だったのだ。

モスクワの黄昏、クレムリンの前でプレーヤーは瀕死の女から書類を手渡される。内容は、なんと、国の将来を大きく左右する重要なものだったのだ。そんなわけで、あなたは陰謀渦巻くクレムリンへ連行され、与えられた時間、すなわち30日間で残る書類を探し出さねばならないのだ。

と、基本はアドベンチャーゲームなのだが、謎を解いたり様々な関門をクリアーするためには、カードゲームで勝ったり、クイズに正解しなければならないなど、ふつうのアドベンチャーとはちょっと違うのだ。グラフィックも向こう風でなかなかオシャレだ。

ＣＤに収録したのは体験版というかプレーアブルデモだから、画面のあちこちをクリックして、ゲームの雰囲気をつかんでほしい。なお、マウスを使うにはMS-DOSのディスクにあるmouse.comファイルが必要なので、あらかじめ組み込むなり、プロンプトから起動するなりしておいてね。

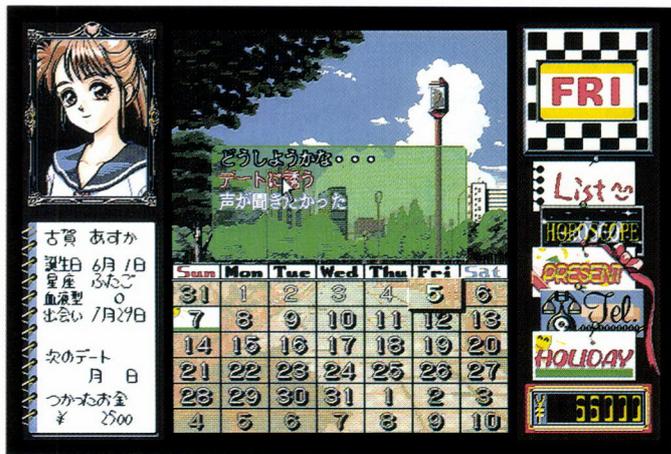
➡瀕死のわりにはよくしゃべる、とある女性から渡された秘密書類がキミをクレムリンの内部へといざなう。秘密書類の内容は秘密だ。
⬆本編のできもさることながら、グラフィックがまた個性的。ミニゲームも、ミニのくせにわりとやり応えがあり、ハラショーなのだ。

Birthdays

●シルキーズ　●PC-9801
●発売中　●8800円

『Birthdays』は、シルキーズが放つナンパアドベンチャーゲーム。主人公はアルバイトをしながら、登場する女の子たちとなかよくなっていくわけだ。

だが、アルバイトを休める日数というのは月に何日と定められているため、プレーヤーは思うように行動できない。限られた時間の中で、いかにうまく立ち回れるかがカギになるぞ。

ゲームの詳しい設定は今のところまだ未定なのだが、タイトルから察するに、誕生日というのが大きなポイントになっている、ような気がする。仲よくしている女の子の誕生日をきちんと覚えておかないと、あとで痛い目に合うかもしれないぞ。また、ゲーム中のところどころでどういう会話をするかの選択を迫られる場合があるのだが、これによっても展開が変わってくるようだ。

というわけで、あまり細かく紹介できなくて申しわけないのだが、オートデモが収録されているのでそちらでゲームの雰囲気をつかんでもらえればと思う。この手のゲームには『同級生』という強力なライバルが存在するわけだけど、デキのほうはどうなるだろうか。

⬆デートの設定をしているところ。休める日数は月によって決まっているので、それをいかに有効に使うかでキミの人生は変わってくるのだ。お金も稼いでおかないと、プレゼントが買えなくなってしまうぞ。

⬅デート中にいい雰囲気になると、こんな感じになって、ああなってこうなってそうなるわけだ。まあ18禁ソフトなのでエッチなシーンも当然あるんですね、はい。みなさん、がんばってナンパしまくりましょう。

ADVENTURE

雑音領域

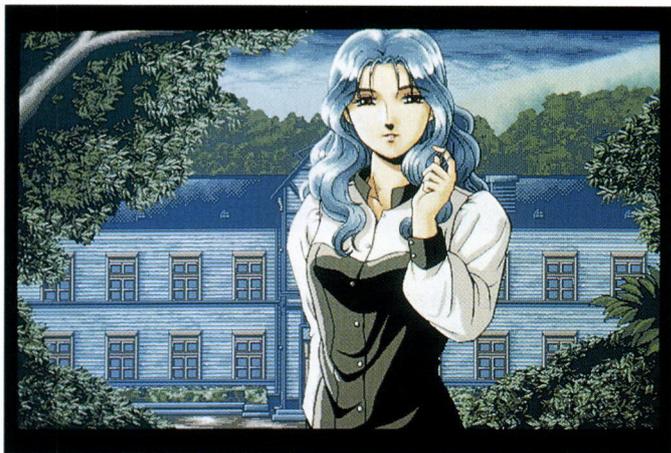
●D.O.　●PC-9801
●12月16日発売予定　●8800円

インストール
A

主人公、松本直人は、養父母の元から義妹の真理子を乗せて車で帰宅する途中だったが、山道に迷い込んでしまう。そこで香巴蒔絵に出会い宿を貸してもらうことになるのだが、その屋敷の様子に失った記憶を呼び起こされるような感覚を覚える。

直人は脚本家として生計を立てているが、14歳までの記憶がなく、両親のことも知らない。養子として池内の家で育てられたのだが、成人後はひとり暮らしを始める。そしてある日蒔絵に出会い、自分の書いたシナリオと、香巴家の屋敷の状況に奇妙な符合を覚えるのだった。

屋敷内で起こる不可思議な現象。妹や使用人に性的な虐待を加える蒔絵。彼女の破綻した言動に翻弄されながらも屋敷を調べるうちに、自分自身の出生の秘密と香巴家の姉妹たちとの関係が明らかになっていく……。

『雑音領域』は、マルチシナリオのアドベンチャーゲームで、ゲームオーバー、エンディングなどが多数用意されている。そして、何度もやり直すたびに発見される新しい事柄が、プレーヤーをひきつけるようにできているのだ。また、ゲーム世界の雰囲気を重視するためサウンドにも力が入っており、効果音などは必聴ものである。残念ながら収録されているオートデモではそこまで体験できないが、このゲームが醸し出す怪しげなムードはつかんでもらえるだろう。

⬆ゲーム全体で100枚のグラフィックが用意されているそうだが、そのうちの約3分の2はエッチシーンに費やされている。命削ってますね、って感じだ。

⬆ゲームの舞台となる香巴家の屋敷は、一族の名のもとに社会を影から操作する組織の実験場なのだった……。

ブルーアイズ

●ブルーアイズ　●PC-9821
●'95年春発売予定　●価格未定

インストール D

⬆ブルーアイズという３つのサファイアは、なんとメロウサウザンドというマフィアが手にしていた。さあ、どうする！

対応機種をPC-9821シリーズにしたことで、リアルなグラフィックに仕上げた『ブリーアイズ』。だが、暴力的、残虐的シーンがあることから18禁指定になっているソフトだけに、リアルになったことの意味が違ってくる。心臓の弱い人はプレーを控えたほうがいいかもしれないぞ。

⬆それでも宝石争奪とばかりに仕事に挑むセリカだったが、彼らの目の前に現われたのは、はるか昔に異星人たちが残した遺跡だった……。

キミは、今からそう遠くない近未来で暗躍している殺し屋チーム、〝セリカ〟のリーダーとして物語を進めることになる。ある日、〝ブルーアイズ〟という３つのサファイアを取り戻してほしいという依頼が入るのだが、その仕事を受けたがために事態は思わぬ方向へ……。

高見沢恭介　熱血!!教育研修

●ジックス　●PC-9801
●12月22日発売予定　●7800円

インストール A

見習い教師、高見沢恭介が繰り広げる、明るく楽しい恋愛アドベンチャーが、この『高見沢恭介 熱血!!教育研修』だ。

プレーヤーは、バイクをかっ飛ばし、ナンパをしまくるこの高見沢恭介となり、学園内、市内を駆けめぐることになる。シミュレーション的要素も取り入れてあるそうだから、単調なアドベンチャーでないということだけは確かだ。このハチャメチャ教師が、いったいどんなストーリーが展開してくれるのか、とても楽しみだよね。

CD-ROMにはオートデモが収録されているので、購入の際の目安にするとよいだろう。ジックスは、今年の取りを飾るにふさわしい質、量を誇る大型(当社比)アドベンチャーと言っているので、かなり期待してもいいんじゃないかな。でも、もし気に入っても18歳未満の人は購入できません。

⬆是幸(これさいわい)市にやってきた見習い教師の活躍に期待しよう。

⬆当然、こんなシーンもあるわけですね。高校の教師だから、登場する人たちも高校生中心なんですな。

ブランマーカー2

●D.O.　●PC-9801、PC-9821、FM TOWNS
●発売日未定　●価格未定

インストール D

続編を心待ちにしているファンのみんな、お待たせしました。ついに、『ブランマーカー』の続編が登場するぞ。

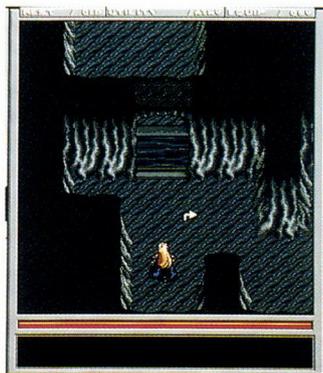
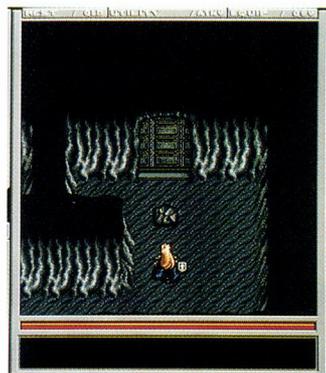
前作の主人公だったシャミーとヴィガが、今回も主人公だ。詳しいシナリオはまだ秘密だけど、前作のシナリオの続きであることは間違いない。おてんばな新米戦士シャミーと、スケベな性格のヴィガのデコボココンビ。今度は、どんなエッチシーン、もとい、冒険活劇を見せてくれるのだろうか？

CD-ROMには、CGを６点収録した。ウィンドウズなどで見てくれ。詳しい発売時期はまだ未定だけど、CGがあるってことは、発売がいよいよ現実になったってことだね。

⬆一部に熱狂的なファンを持つ主人公シャミー。そして、写真にはいないけど幼なじみ&シャミーの世話人のヴィガ。このふたりは、D.O.が主催するファンクラブの会報のマスコットになっている。なんといっても、『ブランマーカー』はD.O.の代表作だからね。

ブランディッシュ3
スピリット・オブ・バルカン

●日本ファルコム　●PC-9801　●発売中　●1万2800円

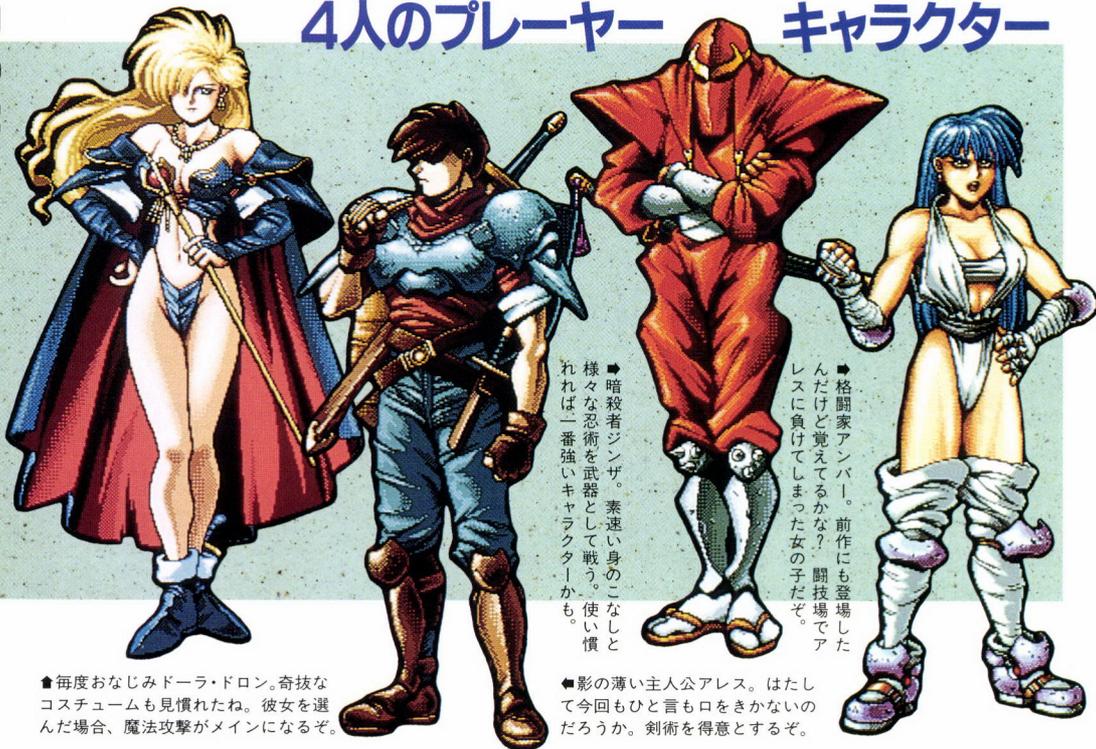
⬅画面構成は前作からほとんど変更なし。マップ画面が拡大され、見やすくなっているのがわかるかな。

⬆ついにドーラ・ドロンでプレーができる！　ファンは待ちに待っただろうが、彼女でプレーするとボケが見られないぞ。

⬆ジンザの忍術はとにかく派手。分身の術を使うときは、自分を見失わないように注意しないと方向感覚が狂ってしまうぞ。

斬新な3Dシステムが話題を呼んだ『ブランディッシュ』シリーズの第3弾。マウスひとつで、移動、攻撃、アイテムの管理、マッピングなど、ゲームにおけるすべての行動をコントロールできてしまうこのシステムは、ゲーム業界に一石を投じるものになったのだ。それがシリーズを追うごとに改良され、『3』ではもういじるところなんか残っていないんじゃないかと思うほど。基本的なシステムはほぼ同じで、キャラクターの前後左右にカーソルを持っていってクリックすると、それぞれの方向に移動するようになっている。キャラクターの上でクリックすれば攻撃だ。まあ、このあたりは前作までをプレーしている人ならわかっているよね。そこに、オートマッピングやオート移動などの改良が加えられ、さらに扱いやすくなってしまったのだから文句のつけようもないって感じだ。

しかし、変更されたのはシステムばかりではない。前作まではプレーヤーキャラクターがアレスひとりだったのに対し、『3』では4人の中から選択できるようになったのだ。ということは4人分のストーリーがあるわけで、最低でも4回は遊ばないと、このゲームの魅力のすべては体験できないということになる。また、あるキャラクターでプレーした際、他の3人はゲーム中の登場人物としてストーリーに関わってくるので、そのあたりも見逃せないところだ。各キャラクターの解説は、下を参考にしてほしい。

と、様々な変更が見られる『3』だけど、やっぱりファンとしては、アレスとドーラ・ドロンのドラマに期待したい。

CD-ROMには、オープニングデモと各キャラクターの体験版が入っているぞ。ブラウザーの説明をよく読んでから実行しよう。

4人のプレーヤーキャラクター

⬆毎度おなじみドーラ・ドロン。奇抜なコスチュームも見慣れたね。彼女を選んだ場合、魔法攻撃がメインになるぞ。

⬅影の薄い主人公アレス。はたして今回もひと言も口をきかないのだろうか。剣術を得意とするぞ。

➡暗殺者ジンザ。素速い身のこなしと様々な忍術を武器として戦う。使い慣れれば一番強いキャラクターかも。

➡格闘家アンバー。前作にも登場したんだけど覚えてるかな？　闘技場でアレスに負けてしまった女の子だぞ。

ルナティックドーンⅡ

●アートディンク ●PC-9801VX ●発売中 ●1万800円

発売と同時に大人気となり、その内容で、賛否両論を生み続けている『ルナティックドーン』シリーズ。付属のCD-ROMには、その最新作である『ルナティックドーンⅡ』の体験版を収録してある。まだ遊んだことがない人は、ぜひ〝ルナドン〞の世界を体験してほしい。そして、気に入った人はすぐに製品版を買ってくれ。今までのRPGとはまるっきり勝手が違うのでとまどうかもしれないけれど、必ずハマるはずだ。で、〝こんなの、オイラが知ってるRPGじゃないやい〞なんて人がいたら、〝これはルナティックドーンというジャンルのゲームだ〞とでも思って、あらためて遊び直してみるといいかも。何か発見があるかもしれないよん。

さて、『ルナティックドーンⅡ』の内容はというと、いたって簡単。ゲームの世界の冒険者となり、様々な内容の仕事の依頼を受けながら冒険をしていくというものだ。これといった最終目的は設定されていないので、英雄を目指すのも、希代の大悪党の道を歩むのも、各プレーヤーの自由だ。とにかく、好きなように遊んでみよう。

でも、注意してほしいのは、体験版ではゲームスタートから3年間しか遊べないってことだ。だいそれた目標を思いついちゃった人は、製品版に挑戦だ。

⬆ダンジョンの中でも、睡眠は必要。写真のような小部屋で、ちゃんとドアを閉めると、モンスターに襲われずに眠れるぞ。

⬆ダンジョンのマップは固定のものになり、攻略がしやすくなった。力がついたころに、奪回依頼が出ているダンジョンがあったら、その依頼を受けずに財宝だけ奪うのだ。

⬆自分のキャラが弱いうちは、パーティーのほかのキャラだけに戦闘をまかせること。また、いつでも逃げられるように、自キャラだけは端っこに移動させておくのも重要なポイントだ。とにかく自キャラを生き残らせろ！ 忘れるなよ。

ゲームの始め方とプレー方法

1 名前を決める

⬆➡ゲーム開始時の資金を増やしたいなら、家系は貴族でキマリ。また、ボーナスポイントを増やしたいなら、必ず弱点を設定しよう。

2 宿屋で仕事を受ける

⬆できるだけ多くの食料と、最低限の武器や防具を買ったら、さっそく宿屋へ向かおう。最初のうちは、報酬は少ないけれど、難易度が低い宅配や護衛をやりまくること。そのお金で訓練にはげむのだ。

3 街の外へレッツゴー

⬆町から町への移動は、通りたいルートをマウスでクリックしていくだけ。マップ上をクリックするたびに写真のようなウインドーが出てくるので、NEXTボタンを押して次のポイントを決めていき、目的地まで設定できたら、そこでENDボタンを押すのだ。移動のコツとしては、最初のうちはちょっと遠回りになっても平地を通ること。森林地帯の奥地やダンジョンのそばには、たまに意外と強い敵と出会ってしまうことがあるからだ。

ガンブレイズ

●アクティブ　●PC-9801VM
●発売中　●9800円

『ガンブレイズ』は、1860年代のイギリスを舞台にしたRPGだ。主人公は、マークという青年。彼は正義感の強い探偵だ。ある日彼のもとに、娘がやってくる。ジュエルという名の彼女は、強大な力を秘めた石、〝エーテル〟を持っていた。その石は、〝薔薇十字団〟なる秘密結社に加担している彼女の父、キーン博士が作ったものだった。

しかし博士は、このような石を薔薇十字団のために作ってしまったことを後悔していた。結社の首領アイリーンが、この石を使って世界制服をもくろんでいたからだ。博士は娘のアイリーンにこの石を持たせ、マークのもとへと送ったのだった。こうしてマークとジュエルは、アイリーンとのエーテルをめぐる戦いに巻き込まれていく。はたしてマークとジュエルの運命は？　そして賢者の石エーテルはどうなるのか？　薔薇十字団を率いるアイリーンの野望は阻止できるのだろうか？

ゲームは、平面マップを歩き回る形の、一般的なRPGだ。歩き回ることで、敵キャラやNPCに出会うので、戦闘や会話を行なってゲームを進めていく。アクティブにとっては初めてのRPGへの挑戦ということで、システムのほうは凝った仕掛けはなし。ただし、ストーリーは、先が読めずにハラハラさせてくれる。そして、なんといっても、登場する女の子たちの美しいグラフィックがいいのだ。

⬆1860年代とはいっても、やはり女の子たちは美しい。ひと皮むけば、中身は一緒だしね……？　ちなみに、彼女はヒロインのジュエルちゃんだ。

⬆システムはオーソドックスなものなんだけど、ストーリーのほうは２転３転するので思わず引き込まれるぞ。

スターストライダース

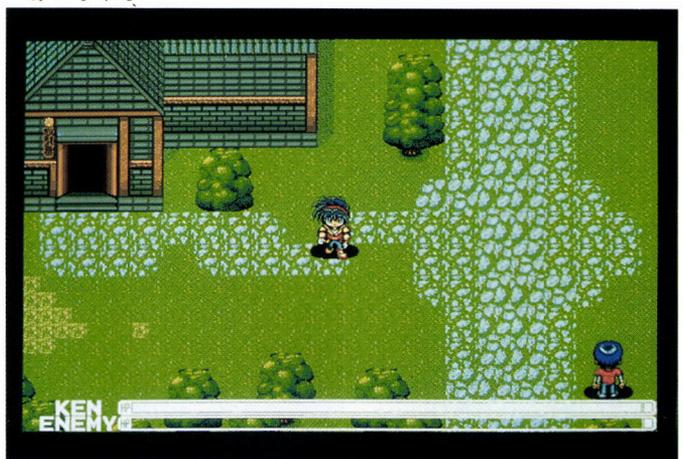
●KSS　●PC-9801
●12月16日発売予定　●１万4800円

『スターストライダーズ』でのプレーヤーは、宇宙の運び屋となって様々な仕事をこなしていく。そして、とある事件に巻き込まれ、そこから次第に明らかになっていく謎……、があるかどうかは定かではないが、まあプレーしてみてからのお楽しみってことで。

ゲームは、亡き父が残した宇宙船ハウエル号の修理が終わったところから始まる。主人公ケンは、なんとも情けないことに、まず燃料代を稼がなければならないぞ。これまでの蓄えは、修理費に使ってしまったようだ。そして、その仕事に成功したら、今度は宇宙の運び屋〝ストライダー〟の資格試験にパスしなければならない。ここはシューティングゲームになっていて、これから運び屋として宇宙を飛び回るだけの技量があるかどうかを試されるのだ。ここまでをクリアーできれば、やっとゲームの本編に足を踏み入れられる。

宇宙船に乗っているときはシューティング、地上に降りればロールプレイングと結構大いそがしのゲームだけれど、このふたつがうまくまとまっていてなかなか楽しめるのだ。登場人物もサンプリングボイスでしゃべりまくるし、演出面にも力が入っている。体験版でこのゲームのスケールの大きさを感じてみてくれ。

➡⬇ゲーム画面が大きいし、キャラも大きいし、それでいてスクロールもキレイで速い。プレーしていて道理で迫力があるなぁと思ったら、なにもかもデカイからなんですね。シューティング部分の操作が慣れないときついというのはあるけれど、楽しめる１本だ。

ROLEPLAYING

アンビヴァレンツ

●アリスソフト　●PC-9801
●発売中　●6800円

『アンビヴァレンツ』の主人公は、不老の体を持つシュラ。彼は、愛剣〝草薙〟に宿る精霊、草薙丸とともに数百年間もの長い間戦い続けている。闇の娘〝ディアドラ〟を倒すために……。

シュラはもともと、とある国の騎士であり、王女のシィラ姫と運命の糸で結ばれていた。しかし、彼に突然災いが降りかかった。邪教集団が崇める闇の娘〝ディアドラ〟をこの世に産み出すための生け贄として、シィラ姫がさらわれてしまったのである。姫を助け出すために邪教集団の神殿に向かったシュラであったが、時すでに遅し。シィラ姫は、生まれたばかりのディアドラに体と魂を食われてしまっていたのだ。

怒りに我を忘れ、斬りかかるシュラ。しかし、ディアドラは呪いをかけたドラゴンを放ち、シュラを不老の体にしてしまう。さらにはアルビノ、いわゆる白子になり、現在までディアドラに復讐するためだけに戦い続けてきている。

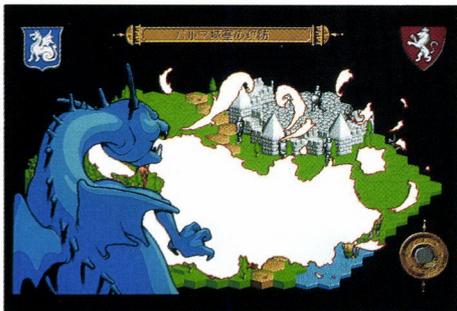
様々な人間関係とのからみもあって、物語はかなり奥深いものになっているぞ。18禁ソフトということで、プレーできない人がいるというのが残念なくらいだ。体験版をインストールして遊んでくれ。

⬆シュラの不老と白子の秘密は数百年前の凄惨な出来事が原因となっている。憎きディアドラを打ち倒し、はたしてシィラ姫のカタキをとることができるのか!? それはキミ自身の手でやり遂げるしかないのだ。

⬅登場するモンスターは、すべてディアドラの胎内で邪気を吸いとって生まれ出てくるのだ。そういった設定とは裏腹に、18禁なので危ないシーンもあったりするんだけどね。

ロクス・アルバ

●アルゴラボ　●PC-9801VM
●1995年春発売予定　●9800円

壮大なファンタジー世界、ロクス・ルアバを舞台にした、ファンタジーシミュレーションゲーム。舞台となるロクス・アルバに関しては、詳細にいたるまで設定が考えられている。たとえば種族ごとの生活様式の違いや、この世界で使われる言語といった部分にまで、考証がおよんでいるというのだから驚きだ。こうした細かい設定に裏うちされたロクスアルバで、プレーヤーは一軍の将として、モンスターたちを率いて、大陸の覇権をかけて、ほかの軍勢との戦いを繰り広げることになる。

実は、現時点では、収録したデモ以外に情報がないので、あまり詳しいことはお伝えできないのだが、デモで見るかぎり、クォータービューの戦闘シーンはかなり楽しめそうだ。戦闘は、ヘックスで区切られたマップ上で行なわれるのだが、地形効果や高さの概念も取り入れられた本格的なものになりそう。また、ファンタジーということで、当然アイテムや特殊能力、魔法、召還獣といった要素もあるぞ。ちなみに、アイテムは200種類以上も用意されているという。

ゲームの流れのなかで、様々なイベントが発生し、それがプレーヤーを真の目的へと導いてくれるというこのゲーム。はたしてその目的とは？　来春まで、もう少しガマンして待ってほしい。

⬆これがゲームの舞台となる、ロクス・アルバの全景だ。それぞれの種族の生活様式の違いなども設定されているという。ゲームにどんな形で反映されるのか、楽しみだ。

⬅戦闘は、ヘックスで区切られたクォータービューのマップ上で行なわれるはず。どんなシステムになるのか、早くプレーしてみたくなってしまうよね。

ROLEPLAYING

シャドウキャスター

●EAV　●PC-9821、PC-9801
●発売中　●1万2800円　※Xシリーズでは動作しない場合があります。

⬆画面右のウインドーに注目。主人公が、猫の化け物マオリンに変身しているところだ。この他にあと5種類の怪物に変身できるようになり、宙に浮くことまで可能なのだ。

⬅ゲームの冒頭部分だ。祖父の遺言で世界を救うことになった主人公。変身能力を手に入れながら、あとからあとから湧いてくるモンスターたちをなぎ倒していくのだ。

昨年末に発売され、ゲーム業界を震撼させた『ウルティマ アンダーワールド』。まさかこれほどのゲームが国産パソコンに移植されるとは、当時は夢にも思っていなかったからね。『アンダーワールド』が誇る3Dエンジンは、海外、国内を問わず、以降様々なソフトに反映されている。

この『シャドウキャスター』も、ポリゴンとテクスチャーマッピングにより構築されるその3Dエンジンを用いた作品だ。もちろん細かい部分がかなり改良されて、全体的な完成度はかなり向上しているぞ。しかし、それだけにとどまらず、このゲームにはモーフィング技術までが取り入れてある。主人公は、状況に応じて6種類の生物に姿を変えることができるのだが、そのときの変身シーンに用いられているのだ。

けれども、そんな重厚な作りとは裏腹に、ゲーム自体はアクション主体になっている。ロールプレイングにありがちな会話や謎解きといったものは極力排除され、敵をガンガンぶっ倒し、ズンズンと先へ進むことができる。遊んでいてスカッとするロールプレイングというのも珍しいよね。

操作方法は、インストール後、SHADEMOディレクトリーの中に作られるテキストファイルを参照していただきたい。

ウルティマ アンダーワールド

●EAV　●PC-9821、PC-9801
●発売中　●1万2800円　※Xシリーズでは動作しない場合があります。

ポリゴンとテクスチャーマッピングにより構成されるリアルな3D空間表現を実現した、記念すべき作品。昨年末、PC-9821版が発売されて話題を呼んだことはまだ記憶に新しいだろう。

このゲームはフルマウスオペレーションで、画面に表示されるマウスカーソルの位置によって前後左右に移動したり、体の向きを変えたりできるようになっている。アイテムの拾得、選択などもマウスひとつでOKだ。詳しくは、インストール後にUWディレクトリーに作成される、テキストファイルを見てもらうということで。

ところで、今回ちょっと古めのこのソフトを収録したのにはわけがあるのだ。実は、1995年春までに、『ウルティマ アンダーワールドII』のPC-9821版、FM TOWNS版が発売予定なのである。もちろんエレクトロニック・アーツ・ビクターからね。というわけで、前作を遊んだことのない人は雰囲気だけでも味わって、もし気に入ったのなら『II』が出る前にぜひとも本編をプレーしていただきたいと思ったのでありました。

『II』は、全体的なスケールアップが図られていて、システムが改良されたり、マップ数が増加したりしている。注目ソフトになることは間違いないぞ。

➡システムがシステムだけにどんどん先へ進みたくなってしまうが、きちんと会話をして情報を集めなければ行き詰まってしまうのだ。

⬇たった1年で当たり前のようになってしまったポリゴン＆テクスチャーマッピング。パソコンゲームはこれからどう進化していくのだろう。

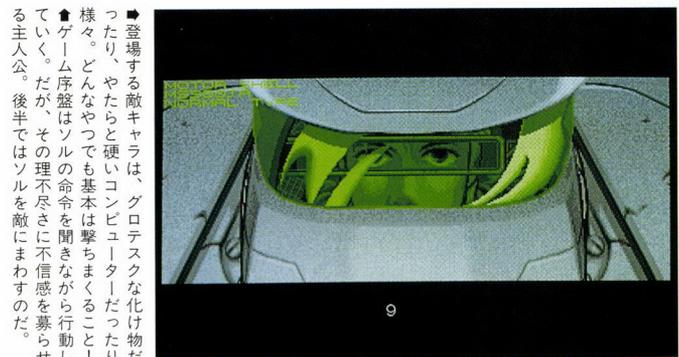
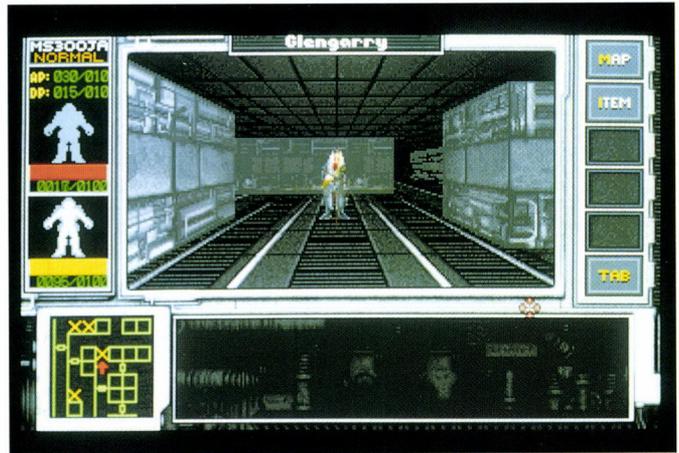
スターファイア

●スタークラフト ●PC-9821
●発売中 ●１万2800円

インストール B

スタークラフトのオリジナルロールプレイングは、シューティング色の強い『スターファイア』だ。このゲームの舞台は、銀河系の惑星が高密度のエネルギーフィールドに覆われ、宇宙間の移動ができなくなった世界。そんな状況の中、スペースコロニーに住んでいた人人は混乱し、各勢力は残された資源をめぐり争いを始めてしまった。この混沌とした宇宙で、プレーヤーはソル(旧地球政府)航空宇宙軍の傭兵部隊の一員として、海賊討伐などに駆り出されることとなる。

ゲームはミッションごとに分かれていて、３Ｄダンジョンを移動しながら出現する敵をバシバシ撃ち倒していき、最後にボスキャラをやっつければクリアー。次のミッションへと移っていくのだ。しかし、そのミッションの内容というのが、非武装輸送船への襲撃や市民の虐殺など、理不尽なものばかり。主人公のソルに対する反感は次第に強まり、ついにゲーム後半ではソルを敵にまわすことになる。と同時に舞台も宇宙空間へと移り、また違った雰囲気で楽しむことができるようになるぞ。

操作は基本的にマウスだけで行なえるので、シューティング色が強いといってもそれほど難しくはない。撃って撃って撃ちまくって、最終目的地のソルを目指そう。

➡登場する敵キャラは、グロテスクな化け物だったり、やたらと硬いコンピューターだったり様々。どんなやつでも基本は撃ちまくること！
⬆ゲーム序盤はソルの命令を聞きながら行動していく。だが、その理不尽さに不信感を募らせる主人公。後半ではソルを敵にまわすのだ。

ランズ・オブ・ロア

●スタークラフト ●PC-9821、PC-9801
●発売中 ●１万2800円

あの『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』シリーズのⅠとⅡを開発したスタッフが、意気込みも新たに製作したロールプレイング。それが『ランズ・オブ・ロア』だ。アメリカではかなりの人気を誇っているのだが、やはりゲーム業界でも製作スタッフというのは重要なのだろう。あのゲームを開発した人たちの作品なら……、とユーザーも信頼しているに違いない。日本でも同じような現象が起こっているので別に不思議ではないが、映画界のように、新参者はなかなか芽が出ないというような状況にはなってほしくないものだ。

⬆これもゲームのワンシーン。こんなにキレイなのが当たり前の世の中になってしまいましたな。ユーザーも目が肥えて驚かなくなってるんだろうなあ。本当にすごいことなんだよ。

さて、このゲームは、画面の雰囲気からも察することができるように、いかにもアメリカンな作りだ。256色の美しいグラフィックとリアルな登場人物、ややファンタジー系の世界設定と、ロールプレイングここにあり！　って感じ。目新しさを追及するあまり忘れられていた、ゲームの基本を思い出させてくれるね。

とはいえ、ゲーム進行は『ダンジョンマスター』のようなリアルタイム方式だから、のんびりとプレーするわけにはいかない。ボーッとしている間に、刻一刻と状況は変化していってしまうのだ。難易度も高めなので、気合を入れてプレーしないとクリアーできないぞ。オートデモで雰囲気を味わおう。

⬆ゲーム画面はこのようになっている。なんとなく『ダンジョン・マスター』を彷彿とさせるよね。やっぱりリアルタイムだと、こういう配慮がしっくりくるのかな。

ウルム

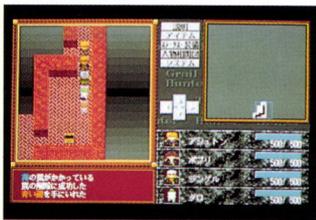
●ジャパンホームビデオ　●ウィンドウズ
●12月26日発売予定　●8800円

もしキミが、本当の自分の姿を知らないまま生活しているとしたら？　自分で思っているのとは、全然違う過去を持っているとしたら？　このゲームの主人公、ウルム、囚人Z2982、ゾルダの３人は、そうした境遇にあるのだ。帝国軍に記憶を操作されてしまったこの３人は、実はそれぞれに本当の自分を持っている。ある日、まったくの偶然から、ウルムたちは本当の自分を探す旅に出ることになる。

ゲームは、グラフィックと音声、音楽によって進行していく。要所要所の分岐点では、プレーヤーがマウスで行動を選択するという形式。収録したデモはウィンドウズで立ち上げてね。

⬆ストーリーの流れを大切にするということで、このゲームではややこしいコマンドは一切なし。要所要所に行動を選択する場面が出てくるので、そこで行動を選ぶといった程度だ。その分、音楽や音声、そしてグラフィックで勝負、といったところ。

ザ・グレイルハンター

●日本テレネット　●PC-9801VM
●12月下旬発売予定　●価格未定

⬆失われた聖杯のかけらは、いろいろな場所に散らばっている。それを集めるのが、プレーヤーの役目なのだ。

グレイルというのは、英語で聖杯のこと。失われた王家の家宝、聖杯のかけらのすべてを探し当てるのがこのゲームの目的だ。おもしろいのは、プレーヤーのパーティー以外にも、ライバルのパーティーが存在して同じ目的で行動していること。彼らとの交渉しだいでは、情報を得たり、アイテムを安く譲ってもらったり、あるいはモンスターと共同で戦うこともできる。しかしヘタをすると、モンスターを含めた三つ巴の戦いに巻き込まれてしまうこともある。コミカルなグラフィックともあいまって、楽しくプレーできること間違いなしのRPGだ。

⬅プレーヤー以外のパーティーが登場し、協力したり、争ったり、というのがおもしろい。うまく交渉しないと、えらいことになる可能性もある。

アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅢ

●ビング　●PC-9801（386SX以上、要メモリー1.6メガバイト以上）、PC-9821　●発売中　●１万2800円

ご存じ、AD＆Dシリーズの３Dロールプレイングゲームの最新作だ。プレーヤーは４人からなるパーティーを操って、３Dで構成された世界のなかを冒険する。戦闘や魔法といった基本的なシステムは、前作、前々作と同様、テーブルトークのAD＆Dに準拠したものになっている。

〝Ⅲ〟で新しいのは、屋外での本格的な冒険が加わっていること。１作目はすべて下水道のなかだったし、２作目も申しわけ程度の屋外探索があっただけで、ダンジョン内がほとんどだったもんね。また、〝ALL ATTACK〟なるコマンドも加えられた。これは、全員が一斉に敵に対して攻撃を加えるというコマンドだ。これで、ひとりひとり攻撃させる手間がはぶけるってもの。グラフィックのリファインや、新たなモンスターの登場など、細かい変更もなされてるぞ。

➡屋外での本格的な冒険が加わったことが特徴。全員攻撃のコマンドも加わって、かなりリニューアルされている。

➡魔法や攻撃のルールは、テーブルトークのものを流用しているのだ。

サモニング

●ビング　●PC-9821(要メモリー1.6メガバイト以上)
●発売中　●1万2800円

クォータービューのダンジョンで繰り広げられるRPG。グラフィックは256色で、細かい描き込みが印象的だ。このゲームの特徴は、魔法に重点を置いて作られているということ。手で特定の形を作り(印を切るという)、それを組み合わせることで魔法を作り出すシステムになっているのだ。印の組み合わせは、ゲーム内で発見できる羊皮紙に書かれている。

このゲームでは、プレーヤーは英雄の末裔の役割を演ずる。強力な魔力を持つ悪の魔人、シャドー・ウェーバーとその軍勢が、世界を破滅に追いやろうとしている。プレーヤーは、この悪の魔人を倒し、世界を救わなければならないのだ。

⬆256色で細かく描かれたグラフィック、効果音などで、臨場感は抜群。独特な魔法のシステムも、目新しくておもしろい。英雄の末裔たるプレーヤーは、魔法を駆使して強力な悪の魔人、シャドー・ウェーバーを倒さなければならない。

魔導学院R

●フォーサイト　●PC-9801、FM TOWNS
●発売中　●8200円

➡キャラクターデザインは、『ダークプリンセス』の作者、角井陽一氏だ。なお画面はPC-9801版のものです。

➡キャラクターの数が変わる、クラスチェンジもあるなど、凝った作りだ。

『魔導学院R』は、戦闘部分にタクティカルシミュレーションシステムを採用した美少女ゲームだ。ゲームの舞台は、ディガル王国。悪神宮ガイアス大司教の企みで、国王は魔物にとりつかれ、国は荒廃していた。魔法剣士見習いのレザンたち5人の少女は、国王を倒すために立ち上がる。

ゲームのメインとなるのは、イベントモードという一般的なRPG同様の平面マップ。ここではキャラクターを自由に移動させ、情報収集や買い物をさせることができる。戦闘場面はタクティカルモードと呼ばれ、ミュレーション性の強いものだ。ストーリーの進行によって主人公が変わったり、キャラクターのクラスチェンジができたりと、凝った作りになっている。もちろんウヒョヒョなグラフィックもたくさん用意されているぞ。気合でプレーせよ。

ROLEPLAYING

フォーサイト・ドリィ

●ライトスタッフ　●PC-9801
●発売中　●1万2800円

インストール A

プレーヤーは、女性型アンドロイドのドリィを作った技術者。事故のため、このドリィとプレーヤーの助手のエミリアが異次元世界へと飛ばされてしまった。プレーヤーはドリィを操作して、ふたり(ひとり＋1体?)をこちらの世界へと連れ戻さなければならない。

アンドロイドだけに、ドリィは感情などが未成熟な状態にある。そうした面でのパラメーターを上げるために、町で人々と会話をしたり、働いたりさせるのだ。さもないと、プレーヤーの指示通りにドリィが動いてくれなくなってりするのだ。たとえば、戦闘時に逃げ出してしまうとか。"育てゲー"的要素が楽しめるRPGってわけ。

⬆主人公がサイボーグ、という変わった設定のため、育てゲー的な楽しみも味わえることとなった。育て方が悪いと、プレーヤーの指示にしたがわないこともある。ちゃんと育ててドリィとエミリアをこちらの世界に連れ戻してあげよう。

メガトンアームズ

●システムソフト　●PC-9821　●1万2800円　●発売中

　このところ、海外からの移植が目立つパソコンゲーム業界。それもそのはず、国産ゲームとは比べものにならないぐらいの技術とクオリティーの高さを目の当たりにしてしまえば、これまでプレーしていたゲームが子供のオモチャに思えてしまうのも当然のことだ。

　PC-9821というハイスペックなマシンが登場してからというもの、こういった現象は日に日に拡大している。確かに海外のゲームはおもしろい。けれど、日本とアメリカの技術差をこれでもかと見せつけられ、悔しい思いをしているのはユーザーよりもむしろソフトハウスの方々だろう。セガサターンやプレイステーションなども登場し、ゲームが転換期を迎えているのはまぎれもない事実。これまであらゆる面で先駆者であったパソコンも、すでにコンシューマーに抜き去られようとしているのだ。日本のソフトハウスはこれを黙って眺めているだけなのか？　アメリカやヨーロッパでは、まだまだパソコンのほうがおもしろいのに、日本のパワーはしょせんこんなものか？　そんなことを考えずにはいられなくなったとき、システムソフトがやってくれました。国産パソコンゲームでは初のポリゴン＆テクスチャーマッピング格闘ゲームを世に送り出してくれたのだ！　内容は、ロボットどうしで対戦をするというありがちなものだが、そのやる気と完成度に拍手を送りたい。日本の技術もここまで来ていたのか、とユーザーに認識させる意味でも重要な作品であると思う。

　操作は、格闘ゲームを一度でも遊んだことのある人ならなんてことはない。テンキーで移動し、パンチ、キック、ジャンプ、スペシャルのそれぞれを任意のキーに割りつけて使用すればいいのだ。必殺技などは、ログイン本誌のゲームバスターズの記事を参考にしてもらえれば幸いだ。

　8体の個性的なロボットの中から1体を選び、他の7体すべてを倒したときに現われる親玉、〝メガトンアームズ〟を倒すことがキミに課せられた使命だ！

国産オリジナル ポリゴン格闘ゲーム ついに見参!!

ついに国産パソコンもここまでできるようになったか、という喜びもあるが、国内のソフトハウスがこういったソフトを製作してくれたということのほうがよっぽどうれしい。システムソフトが先陣となって技術的な進歩がもっともっと進めば、海外のゲームに負けないぐらいの大作がきっと登場するはずだ。

ブランディア

●ビング ●FM TOWNS
●発売中 ●1万800円

インストールA

やたらとでかいキャラクターが特徴の格闘アクションゲーム『ブランディア』。そのでかさといったら画面の半分は占めるんじゃないかと思うほど。そんなキャラが剣などの武器を持って戦うんだから、画面上のどこにいたって攻撃をくらってしまうわけで、緊張感たっぷりのバトルが味わえることは保証付きだ。

登場する6人のキャラクターは、それぞれ神に選ばれた戦士という設定で、そのうちのひとりを使って、剣と魔法が渦巻く世界を支配している黄金王を倒すことが目的となる。残りの5人の戦士をすべて打ち倒さなければ、その黄金王に挑戦することさえできないんだけどね。

もともとがアーケード版なだけに、どれほどの移植度かと気になるユーザーもいると思うけれど、動きや技、魔法などに関しては満足できると思う。グラフィックが多少粗くなってしまうのは、マシンスペック上しかたのないことなので我慢しよう。そのかわり、アーケード版で未収録だったテーマ曲なども含めて、全部で14曲ものBGMがフルアレンジされているぞ。

ちなみに製品版には6ボタンパッドが付属しているんだけれど、CDログインには付いていません。体験版は、本体付属の2ボタンパッドで遊びましょう。操作キーは自分の好きなように割り振ることができるからね。

⬆とにかくでかい。これだけでかいキャラが豪快に動きまわると迫力も段違いですな。剣技だけでなく、魔法が使えるキャラもいるので、好みによって使い分けよう。

⬅神に選ばれた戦士が6人いて、キミが使用するキャラクター以外はライバルだ。

プリルラ

●ビング ●FM TOWNS
●発売中 ●9800円

インストールA

数年前にゲームセンターで好評だった『プリルラ』が、FM TOWNSに移植されて登場だ。絵本のようなほのぼのとした背景とキャラクターが独特の雰囲気を出していて、パッと見たところアクションゲームとは思えないほどだよね。

舞台となるのは、ラディッシュランドというファンタジーあふれる世界。そこの時間を管理する時計のゼンマイのネジが、何者かに盗まれてしまったのだ。時が管理できなくなり、国の時間は乱れ放題。ついにはあちこちで時間が止まってしまう有り様だ。そこで、これではいけないとばかりに立ち上がったのが、メルちゃんとザックくんのふたり。魔法の杖を駆使しながら、無事にネジを取り戻すことができるだろうか。

このゲームは、見た感じから想像できるように、それほど難易度は高くない。アクションが苦手という人でもそこそこ楽しめるようになっているのだ。ふだんゲームをプレーしない女の子でも、これなら素直に遊べそうだもんね。それが超難しかったりなんかしたら、ゲームする女の子なんてこの世からいなくなっちゃうよ。ふたり同時プレーもできるから、まあお約束ながら恋人どうしでクリアーを目指すってのもいいんじゃないんでしょうか。こちらも操作方法はディレクトリーの中にあるドキュメントを参照してね。

⬅登場する敵キャラがかわいらしいので、思わず見とれてしまうかも。これだけ愛敬があると、倒すのが忍びないよね。

⬆画面上にいる敵を一掃してしまう特殊魔法や、ふたりで力を合わせた合体魔法などを使いながら、次から次へと現われる敵を倒していこう。先は長いぞ。

デュエル・ビート

●アグミックス　●PC-9801
●'95年1月発売予定　●価格未定

PC-9801でよくぞここまで、とユーザーをうならせてくれた格闘ゲーム、『クィーン・オブ・デュエリスト』を覚えているだろうか。スプライト機能を持ったX68000やFM TOWNSなどのマシンならともかく、PC-9801であれだけの動きを再現するのはなかなかできることではない。しかし、不可能を可能にしてしまったのがアグミックスなのだ。その後、幾度にも渡るパワーアップをくり返し、現時点での最新作である『〜外伝α+』は、他を寄せ付けないほどの完成度に仕上がっている。ただ、18禁指定なのがちょっと残念。もっとたくさんの人に見てほしかったっす。

この『デュエル・ビート』は、その『クィーン・オブ・デュエリスト』の完結編に当たるものだ。タイトルこそ変わってしまったものの、主人公的な役割を果たす松田美由紀、エミリー・バネットのふたりは健在。このふたり以外はすべてニューキャラクターになってしまうので、ファンの人はごめんなさい。また、格闘がメインだった前作のシステムを見直し、シナリオも重視するそうだ。前作から引き続き登場するふたりが物語の中心となるそうなので、どのような展開になるか楽しみにしていよう。

詳しい操作は、画面上に表示されるので、そちらを読んでくれ。

⬆格闘ゲームということで、画面構成は前作とほぼ変わらない。必殺技を駆使して、登場するライバルたちをなぎ倒していこう。⬅シナリオ重視になるため、ビジュアルシーンも強化される。やっぱりプレーする側としては、こういうイベントがあったほうが燃えるよね。

ナイトスレイブ

●キャッツ・プロ　●PC-9801
●発売中　●7800円

インストール D

『ナイト・スレイブ』は、横スクロールタイプのロボットアクションだ。プレーヤーは、アサルト・ギアと呼ばれる人型機動兵器を操り、要人の救出や敵兵器工場破壊といったミッションを遂行していくことになる。

ロボットアクションというと、『ジェノサイド』や『マッドストーカー』など（どちらもX68000版）、ちょっとした流行りになったときがあったけれど、『ナイト・スレイブ』はPC-9801版なので、やはりあそこまでのクオリティーを求めるのは酷というもの。けれども押さえるところは押さえた作りなので、プレーしていてあまりストレスを感じることはない。というのも、難易度設定に工夫が成されていて、プレーヤーがミスをした回数によって、敵の兵器が弱くなったり、耐久度が低くなったりするからなのだ。

キミが操るアサルト・ギアは、敵を撃破したポイント数によって装備を変更することが可能だ。できるだけたくさんの敵を倒して、強力なライフルやミサイルを装備しておかないと、最後までクリアーするのは難しいぞ。ノーミスでいかないと出会えないボスキャラもいるようだしね。

最後に、このソフトは18禁指定となっているので注意していただきたい。ロボットアクションで18禁なんて珍しいので、お店の人に怒られないようにしましょう。

NIGHT02.BMP (1:1)

⬆ロボットアクションゲームだし、こんなデモ画面もあります。このCGは、CD-ROMに収録されてますよん。

⬆ゲームに登場する美少女の面々。美しい女性は強い……かどうかは知りませんけど、とにもかくにも、彼女たちの活躍に期待しましょう。他力本願モード。

ハヤテ・ザ・バトル

●アルテシア　●PC-9801、PC-9821
●'95年夏発売予定　●価格未定

⬆製品版では絶対に見ることができない（？）ハヤテ対ハヤテの対決。体験版ならではのシチュエーションだ。多彩な技で相手を翻弄しよう。飛び道具もあるぞ。

⬅新キャラクターのひとり、アヤノ・クリスティーナ・スズキ。彼女の四肢から繰り出される技は、芸術とまで呼ばれている。ハヤテの前に立ちはだかるのか？

『ハヤテ・ザ・バトル』は、対戦格闘アクションゲームだ。PC-9801はアクションゲームには不向きと言われ、その中でも多彩な動きを素速く表示しなければならない格闘ゲームは苦手中の苦手とされている。それでも、やはりユーザーは自分の持っているマシンでこういったゲームを楽しみたいと思うだろう。そうしたみんなの願いをかなえるため、あえてマシンスペックに挑戦しているソフトハウスがアルテシアだ。

前作の完成度も、PC-9801ということを考えればよくできていたと思われる。しかし、今度のハヤテはそれを大きく上回るものとなっている。マシンのスペック上の問題もあるので家庭用ゲーム機並みとまではいかないものの、ここまでやれば上出来、とほめてあげたくなるほど。体験版で、それを実感してみてくれ。

ちなみに体験版ではハヤテ対ハヤテの対決しかできないが、製品版にはもちろん新キャラクターも登場する。幼少のころから一流の格闘家たちにより英才教育されてきたアヤノ・クリスティナ・スズキ。愛する女性を守るために戦いを続ける孤高の戦士ジーン・マンソン。彼女らの活躍にも期待しよう。

操作方法は、画面上に表示されるので、そちらをよく読んでプレーしていただきたい。

プラネッツ・オブ・ドラゴン

●アスキー　●PC-9801
●発売中　●1万2800円

➡⬇主人公、天野聖人はごくごく普通の地球の少年。公立中学の2年生だ。趣味は天体観測。そして、その天体観測中に裏山に落ちる隕石を捕らえてしまったことから彼の人生は変わっていく。水晶に閉じ込められたフレアン王国の王女、メロンヒルトとはいったい何者なのか？

アスキーデジタルファンタジーシリーズ第1弾！　この『プラネッツ・オブ・ドラゴン』は、なんとハードディスク専用のアドベンチャーだ。並々ならぬスケールの大きさを感じるよね。いったいどんな物語が繰り広げられるのか……。

ゲーム進行は、オーソドックスなコマンド選択方式。ゲームを楽しむというよりも、物語をひとりの登場人物として楽しむといったノリになっている。

舞台は、地球からはるか離れた〝プラネッツ・オブ・ドラゴン〟という恒星系。そこには、宇宙船とドラゴンが共存し、さらには光線銃と魔法の剣さえも共存している。かつては地球など足元にも及ばない超科学文明が存在したともいわれているのだが、はたして……。

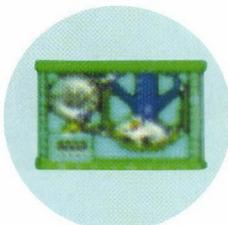
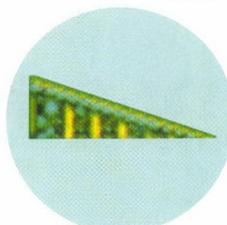
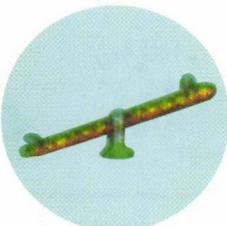
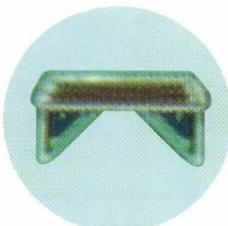
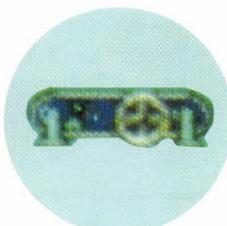
主人公は、天野聖人（通称キット）というごく普通の地球人。趣味は天体観測だ。ある日、落下した隕石を追って裏山に登ったときに、メロンという女性と出会う。その出会いが引き金となり、キットは壮大な物語に巻き込まれていく。

CD-ROMにはオートデモが収録されているので、ゲームの雰囲気を味わってみてほしい。なお、こちらの都合によりアクションのページに掲載、またブラウザーの項目ではシミュレーションに収録してしまったことをおわびします。

インクレディブルマシーン

●シエラオンラインジャパン ●ウィンドウズ ●発売日未定 ●価格未定

おもなツール

⬆ベルト。モーターやネズミ車の回転エネルギーを伝達するアイテム。

⬆ネズミ車。ショックを与えると、ネズミが走り出して動力を供給する。

⬆斜めの板。玉を移動させたり、風船の上昇する方向をコントロールする。

⬆シーソー。玉を落として動かしたり、反対側の玉を飛ばしたりする。

⬆トランポリン。上方から落ちてきたアイテムを跳ね飛ばす。

⬆コンベア。動力源とベルトを結び、上に乗ったアイテムを移動させる。

ここをこうすれば……こうなる……はずなのに

⬆配置を終えていよいよスタート。理論上はうまくいくはずなんだけど。実際に動かしてみるとうまくいかなかったりする。解き方もひとつとは限らないので、いろいろ試せ。

ふいごや電球、ネコなどといった、奇想天外なアイテムを駆使して、ステージごとに設定されたクリアー条件を満たしていくパズルゲーム、それが『インクレディブルマシーン』だ。設定されるステージクリアーの条件は、まったくたわいないものなのだが、なぜか熱くなってしまう。ちなみにCD-ROMに収録した体験版、全10面のステージクリアー条件は、下の表のとおり。本当にたわいもない条件だ。

アイテムには、モーター、滑車、歯車など、なんとなく使い道の想像がつきそうなものから、サルやネコ、ネズミ、びっくり箱など、ちょっと使い道が思い浮かばないようなものもある。しかし、実はそれぞれのアイテムに、しっかりと使い道があるのだ。実際にアイテムをどのように使うかは、体験版をプレーしてもらったほうが早いだろう。

さて、各ステージには、目的を達成するためにいくつかのアイテムが与えられている。プレーヤーは、それらのアイテムをうまく配置し、あるいはつなぎあわせて、なんとかステージクリアを目指す。たとえば、モーターを回して、それをロープや滑車で伝達、コンベアを動かして者を動かす、といった具合だ。

ちなみに、日本語版でPC-9801に対応したバージョンも、サイベルから発売中なので、ウィンドウズを持っていない人や興味のある人は、チャレンジしてみよう。

体験版 全10面のクリアー条件

➡各パーツの特徴を知ることが最も大切だ。

1面 この面の目的は、バスケットボールをカゴの中に入れること。ネズミ車とボーリングの球、そしてベルトをうまく組み合わせるのがコツ。

2面 4人の子供たちのなかの誰かひとりを、家に入れてあげよう。アイテムがいっぱい登場するので、使い方をマスターするいい機会だぞ。

3面 バスケットボールを、下に落とすことなく無事に右側へ渡せるか!? 滑車とロープを上手に使って、ふたつのシーソーをつなげるべし。

4面 フレームが、車の格好をしているでしょ。この車のヘッドライト(懐中電燈)を点灯させ、うしろのタイヤ(歯車)を回してみて。

5面 ふたつの野球のボールを、どちらも画面の下に落としてみよう。子供をいかにうまく使えるかが、面クリアーへのカギになるぞ。

6面 画面中央に浮かんでいる風船を割ってくれたまえ。風船は回転する歯車にぶつかると破裂するんだけど、その歯車を回す方法とは!?

7面 この面では、画面右上のロケットを発射させなければならない。ボーリングの球、ワニ、そしてシーソーをうまく組み合わせてね。

8面 金魚鉢を割らずに、大砲の球を画面の下まで落とせるかな。見た感じでは無理のようでも、ちょっとした思いつきがあれば……。

9面 画面右上に置かれている風車を回すこと。それさえできれば、この面はクリアーできる。しかし、なかなかうまくいかないのだ。

10面 4人の子供たちを、それぞれの家に返してあげよう。家1件につきひとりずつ、さ迷う子供たちをなかにいれてあげれば面クリアーだ。

ボンバークエスト

●ミンク ●PC-9801VM
●発売中 ●8800円

パズルゲームにロールプレイングの要素をミックスした、美少女ゲーム。全部で6つのステージが用意されており、そこには6人の女の子が、邪神に捕らわれて幽閉されている。その女の子たちを助けるのが、プレーヤーの役割というわけだ。

各ステージの開始時点では、プレーヤーは岩に周囲を囲まれた状態になっている。そこで道を作りたい方向を選択すると、4つの箱が画面上に表示されるので、そのうちひとつを選択する。箱の中身は爆弾で、これで岩を破壊して道を作り、進んで行くのだ。爆弾には4つの種類があって、それを使うかによって、真っ直ぐ、L字型、十字型、T字型の4種類の道ができる。箱の中身は、実際に選択するまで見ることができないから、プレーヤーの思い通りの道ができるとは限らないところがミソだ。

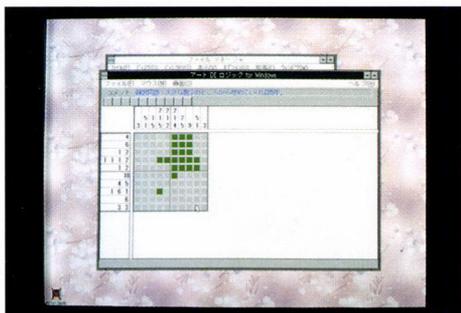
これを繰り返しつつ、岩の下に隠されている出口を見つけ出し、そこへたどりつければ、その面はクリアーということになる。作った道を進んで行くと途中で戦闘に巻き込まれることもある。戦闘を繰り返すと、レベルが上がり、それ以降の戦闘が楽になるぞ。

みんなのお目当てのエッチなグラフィックは、かなり過激に充実している。これはまたウヒウヒだ。

⬅こうして行く手を阻む岩を、爆弾で破壊しながら道を作って進んでいく。道には4種類あるが、向きだけは自由に変えることができるのだ。

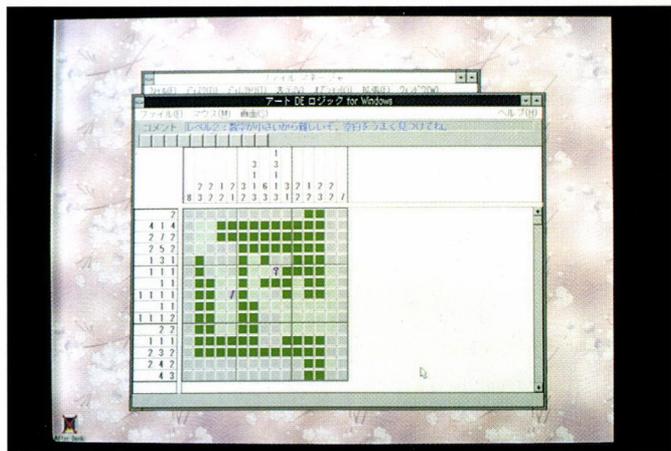
⬅邪神に捕らわれている女の子を助ければ、うれしいことが……。しかし、救出のためには、苦しい道を乗り越えていかなければならないのだ。

アートdeロジック for Windows

●アルゴラボ ●ウィンドウズ
●発売中 ●5800円

⬅マス目の左側と上に、数字が並んでいる。これが塗り潰すべきマスの数を示す。縦横の関係から、塗り潰すマスの位置を推測していくのだ。

最近、パズル雑誌をにぎわせているアートロジック、あるいはイラストロジックというタイプのパズルを知っているかな？ 基本的には、方眼紙のようなマス目を一定のルールに従って塗り潰していって、隠された絵を浮び上がらせるもの。このソフトは、そのアートdeロジックをウィンドウズ上で遊んでしまおう、というゲーム。

パズル自体について、もう少し詳しく説明しよう。マス目の左側と上部には、それぞれの列ごとに一連の数字が打たれている。一連の数字は、その列のなかで塗り潰されるべきマス目の数を示しているのだ。たとえば、あるマスの列の左側に〝2、3、1〞とあったとする。これは、2個、3個、1個という塗り潰されたマスのグループが、横軸方向にこの順番で並ぶべき、ということを示す。同じように、上部の数字を調べれば、縦軸方向の塗り潰しかたが示されている。このふたつの情報から、塗り潰すべきマスの位置が決定されていくのだ。

で、このソフトには、多くの問題が入っているうえ、自分で問題を作れてしまう問題作成エディターも付いている。雑誌などの問題を入力して、その問題を画面上で解くなんてこともできるぞ。紙だと間違えたときに消すのが大変だけど、これなら楽ちんだね。

⬆エディターを使えば、自分で問題を作れるほか、雑誌などの問題を入力してウィンドウズ上で解くことができる。もちろん既製の問題も、多数含まれているぞ。

プリティー戦隊きゃるるーん

●アグミックス　●PC-9801
●発売日未定　●価格未定

宇宙の悪の組織、レッドペケペケ団が組織拡大のため東京にやってきた。やつらは、女子高生を快楽のトリコにしていたのだ。そして、3人の女子高生が危機に立たされていた。そのとき、宇宙警察隊のラル隊長が現われ、彼女たちを救い出した。助けた彼女たちにラルは協力してもらい、洗脳された少女たちを呪縛から解き放すため立ち上がったのだ!! ふう。

戦い方はカード方式。カードには、蹴りや投げるなどの攻撃方が書かれてある。それを相手の女の子はどう攻撃してくるかを推測しながらカードを選択していくのだ。敵を倒せば、相手の女の子のエッチなシーンが見れるぞ。

⬆戦闘のカードバトルは、なるべくその女の子の優れた能力で、相手を攻めるのだ。カードの組み合わせで必殺技が出せるぞ。挑発してから、決め手のカードを出したりと、なかなか熱くなる。カードがいいものが来るように祈るしかない。果報は寝て待て。

パチスロ飛翔伝 鮫

●I.S.C.　●PC-9801VM以降
●11月2日発売予定　●8800円

パチスロファンにうれしいお知らせがやってきた。今度、ISCから発売されることになった、『パチスロ飛翔伝 鮫』。このゲームはすごい。『アイX』や『スリッパー3』といった最新の人気台、全7台が実機に忠実に再現されているのだ。

プレーヤーは与えられた所持金を持ってパチスロ屋に入り、パチスロでメダルをかせいで所持金を増やしていく。でも、パチスロの台は現実のホールと同じように一台一台設定が違うから、台を見てからプレーしないとあっという間にお金がなくなっちゃうのだ。

このソフトは、現実のパチスロに限りなく近づけて作られているので、実戦の練習にも使えるぞ。このゲームで目押しのプロになって、パソコンが買えるぐらいの銭を本当に稼いじゃうというのはどうだろう。そんな人が増えちゃったら商売あがったりがけどね。

⬆このゲームの中の通貨単位は"福沢"。ちなみに1福沢は、日本円に換算してほぼ1円。うまく増やしてくれ。

⬆ホールの中には1階、2階、屋上に計300台もの台が置かれている。

虹色電飾娘

●I.S.C.　●FM TOWNSシリーズ　マーティ対応
●1995年8月26日発売予定　●9800円

パチンコに詳しい人から、そうでない人まで幅広いユーザーを対象とした本格パチンコゲームがこの『虹色電飾娘』だ。このゲームには、ノーマルとシナリオのふたつのモードがある。ノーマルモードを選ぶと、好きな店で自由に打つか、時間を設定し制限時間内でどこまで勝てるかのチャレンジを楽しむことができるぞ。

シナリオモードを選択すると、プレーヤーは持ち玉500発を手元に、シナリオに沿って順番に店をまわり、規定台数を打ち止めにしていくのだ。どんどん打ち止めして、すべての店で勝ちまくろう！ パチンコ台全部で10種類用意されているぞ。

⬆この台はハネ物タイプの"マドンナ"だ。ハネ物っていうのは、チャッカーに玉を入れて中央の役物のハネを開かせる。開いたハネから役物内のVゾーンに玉が入ると大当たりで、規定回数だけハネが開き続けるのだ。大当たりは、最高15回繰り返されるぞ。

桃色麻雀

●アールエイト ●PC-9801VX
●発売日未定 ●8800円
インストール A

⬆ふたり打ちが当たり前、みたいな脱衣麻雀で、4人打ちってのは結構珍しいよね。自分以外3人が仲間ってのはつらいけど。

日本一の雀士になるべく修業していたキミは、とてつもなく麻雀の強い7人の美女の話を耳にした。しかも麻雀に勝ったら服を脱いでくれる……。キミは早速、彼女らに挑戦状をたたきつけたのだった。

と、そんな感じのストーリーで始まる麻雀ゲームが『桃色麻雀』だ。自分の持ち点がなくなる前にアがって、相手の服を全部脱がせればクリアー。ここまでは普通の脱衣麻雀と一緒。でもこのゲームの一筋縄でいかないところは、4人打ち麻雀だってこと。プレーヤー以外の3人が組んでプレーヤーの邪魔をしてくるのだ。さてキミはどこまで彼女らに勝てるかな。

⬅悩ましいポーズのオネエちゃん。プレーヤーが負けるたびに服を着ていくから、どうしても勝ち続けなければならないのだ。がんばれ！

雀道

●システムソフト ●ウィンドウズ
●発売日未定 ●価格未定
インストール E

ウィンドウズ版の本格麻雀ゲームがこれだ。このゲームのウリは、ホント細かい設定ができるというところ。まず、ユーザー設定だが、プレーヤーの名前はもちろん、プレーヤーの顔設定や、ポン、チー、カン、リーチなどを鳴いたときの音まで自由に設定できるのだ。

そしてルール設定。役のルールが6種、ドラが2種、役満ルールが3種、そのほか二翻しばりや後付きなどのルールが5種類設定できるようになっているのだ。

このゲームは4人麻雀なのだが、相手のキャラクターは個性豊かな性格づけをされていて、この相手キャラの設定まで可能だからオドロキだ。これで雀道を極めろ！

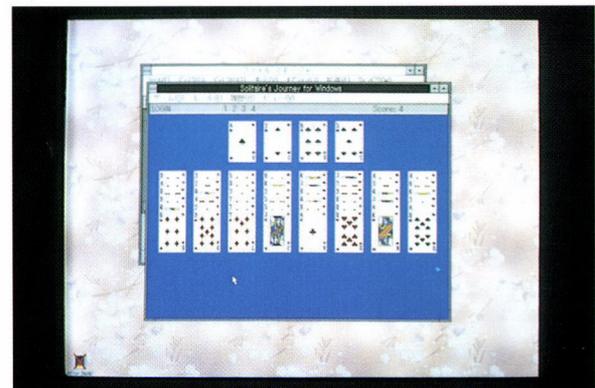
⬆これが麻雀のプレー画面だ。16色モードと256色モードの、ふたつのモードが用意されているぞ。ちなみにこの画面は256色モードだ。リーチやポンなどをするためのアイコンがバーにまとめられて表示されているので、ゲーム進行は非常にスムーズである。

ソリティアズ・ジャーニー

●システムソフト ●ウィンドウズ
●発売日未定 ●価格未定
インストール E

⬆こんな感じのトランプゲームが、総数105も収録されている。仕事の合間にプレーするにゃ、ボリュームありすぎでウレシ涙だ。

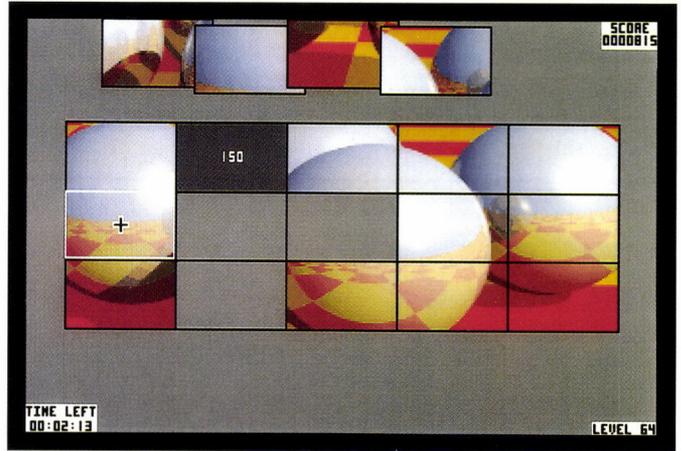
有名なゲーム〝クロンダイク〟や、〝ゴルフ〟など、105にも及ぶカードゲームが、このひとつのソフトに収められているという、とんでもないソフトがこれだ。

このカードゲームソフトには、自由に好きなゲームを遊ぶモード、コンピューターがランダムにゲームを選んでくれるモードのふたつが用意されている。が、実はこれ以外に、必要なゴールドを集めて指定された部屋に最短距離で移動する、というクエストゲームと、目的地にたどり着くための旅費を稼ぎながら旅をするという、トラベルゲームが入っている。君は105ものゲームをクリアーできるか？

⬅こちらは、〝クロンダイク〟と呼ばれるゲーム。画面構成がちょっと違うけど、ウィンドウズに初めからある〝ソリティア〟とだいたい同じものだ。

フリック・ミックス

●スタークラフト　●PC-9801、PC-9821
●'95年2月発売予定　●価格未定

誰でも一度や二度はやったことがあるのがジグソーパズル。ジグソーパズルの相手は静止画。当然だね。しかし、バラけた絵柄が動画だったらどうなるか？　これまで、そんなことを考えた人は誰もいないはず。これも当然だね。印刷した絵でそんなことができるわけないからね。しかし、パソコンのモニターの上でなら……。

という発送のもとに作られたのが、この『フリックミックス』ではないかと小生推測するのだが、デモを見てもらえばよくわかるだろうけど、激しく動く絵をいくつかのピースに分け、それを組み立てるのは、静止画の26倍(当社比)難しい。目玉がクラクラしそうだね。

↑じっと見つめていると、頭がクラクラしてくるような複雑な動き。しかし、いくらそんなことを言っても写真なので想像してもらうしかない。というわけで、CDに入っているデモ版を見てもらいたい。ブラウザーから直接立ち上がるので、面倒がいらないぞ。

あにまーじゃんX

●ソニア　●PC-9801VX
●発売中　●9999円

ともかく、よく動いてくれるのがこの『あにまーじゃんX』。CDに入っているデモを見ていると、なんだかパソコンゲームを見ているのか、アニメを見ているのかわからなくなってくるほどだ。

もし日本のソフトハウスがＯＳを作ることになったら、MS-DOSなんかより、うんと小さくてアニメーションに対応した便利なものができるのではないかと妄想してしまったりして。

ゲームそのものは、女の子相手のふたり麻雀。女の子は負けたら脱ぐ、というのはお約束。だからと言って、プレーヤーが負けても脱ぐ必要はないので、気をつけるように。バカだと思われるぞ。

製品、デモ版ともにMIDI対応なので、それなりの機材を持っていれば、いい音でプレーできるのも魅力のひとつ。起動にはわりとユーザーメモリー領域が必要だぞ。

←典型的なふたり麻雀。勝つか負けるかは、当然ながらキミの実力と運次第なのだ。さあ、脱がそう。

←おっぱいプルルンなんて、今では誰も言わないけど、かなり動くぞ。

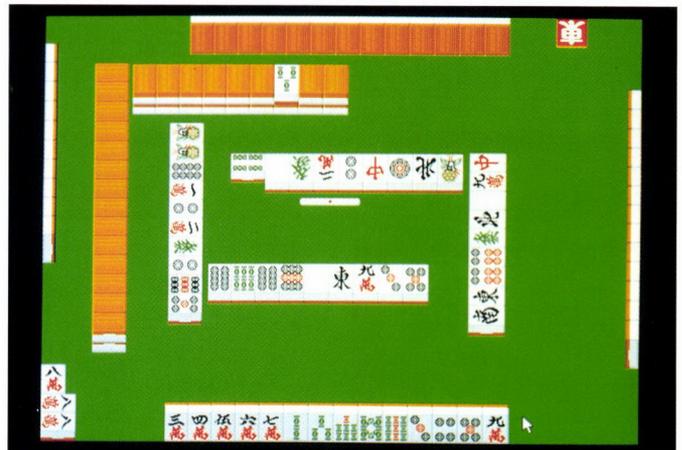
雀風

●日本ソフテック　●PC-9801VM
●発売中　●9800円

『雀風』は、日本ソフテックが発売した本格的麻雀ソフト。様々なアトラクションを避けて、現実の麻雀をどれくらい忠実にパソコンのモニター上に再現できるか、ということに重点が置かれている。

画面からして非常にリアルだし、相手の思考ルーチンもよく練られているので、当然、配牌やツモなどにイカサマは一切なし。

パソコン麻雀というと、つい、本物とは全然違うから、いくら一生懸命やったって強くはならないよ、という気持ちになるが、このソフトはちょっと違うかも。

製品には、麻雀初心者向けのビギナーモードもあるので、これから勉強する人にもピッタリだ。

↑べつに奇をてらったところもなく、フツーっぽい麻雀画面。それがかえって、ヤル気を起こさせる。これで麻雀を鍛えて、実際の麻雀が強くなるんだったら、パソコン麻雀もいよいよここまできたか、って感じでしょ。ぜひ試してみてほしいぞ。

龍闘伝

●ダットジャパン ●ウィンドウズ
●発売中 ●4800円

インストール E

⬆いまさら説明するのもちょっと恥ずかしいが、山の端っこにある同じ牌を取り除き、全部なくなったらクリアー。なんだ、そんな簡単な、と誰もが思うが、これがまたハマるハマる。製品版では、牌の柄、積み上げ方などのバリエーションが増えております。

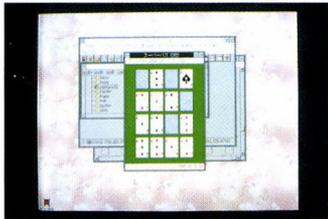
まだまだウィンドウズのゲームは少ないけど、せっかくのマルチタスクなんだから、ワープロを動かしながら同時に別のゲームをやってみるなど、オシャレなことをしてみたいもの。

この『龍闘伝for Windows』は、このところウィンドウズ対応のゲームを精力的にリリースしているダットジャパンの製品で、もちろんウィンドウズ対応。したがって、仕事の合間に龍闘伝、なんてことも可能。くれぐれもハマッちゃわないように気をつけてね。

さっそく、ファイルマネージャーを立ち上げ、taiken ディレクトリーの中の、ryutou ディレクトリーを開いて遊んでみよう。

ゲームパック2

●ダットジャパン ●ウィンドウズ
●発売中 ●4800円

インストール E

⬆あんまり聞いたことないだろうけど、トランプゲームのスーパーパズ。ルールは単純だが、あきないのだ。

⬆バックギャモンとトランプゲームのふたつが遊べる。ウィンドウズユーザーなら、仕事の合間にちょっと、てのが大人っぽくていいね。

タイトルを見れば一目瞭然、このソフトはウィンドウズ用の小さなゲームをいくつかパックしたものだ。体験版に収めたのは、おなじみのバックギャモンと、トランプゲームの『スーパーパズ』。スーパーパズは、トランプを横一列に数の順に並べるもの。

細かいルールについては、ヘルプメニューを開くと書いてあるので、そこを読んでほしい。

立ち上げ方は簡単。ウィンドウズのファイルマネージャーを開いて、CDのtaikenの中のGAMEPACKを開くだけ。

入っているファイル中、.exeの拡張子のついたものがそれだ。

覇皇雀戦鬼

●風雅システム ●PC-9801
●12月発売予定 ●価格未定

インストール A

⬆ヒトラーからフセイン、エカチェリーナ2世からチンギス・ハーン、果てはタスマニアン・デビルまで、世界の指導者(?)相手に国家を賭けて麻雀をするのだ。こんな設定、今まであっただろうか。これ以上を狙うとすれば、銀河麻雀ぐらいかな。

これは、麻雀で世界を征服しようという、麻雀劇画でもめったに見られない設定の麻雀ソフト。

世界制覇麻雀モードでは、楊妃姫、ヒトラー(?)、エカチェリーナなど、世界の著名人と国をかけて戦う。勝てば相手の国の領土が手に入り、負ければ失うというものだ。世界制覇モードでは、隣国からしか相手を選べないが、対戦麻雀モードでは、ゲームに登場してくる数十人の著名人から好きな相手を3人選んで麻雀を楽しめる。

CDの体験版では、登場してくる相手に制限があるが、トーナメント麻雀対戦以外、上記のふたつのモードが遊べる（セーブはできませんけど）ようになっているぞ。

中央競馬完全ガイド'94

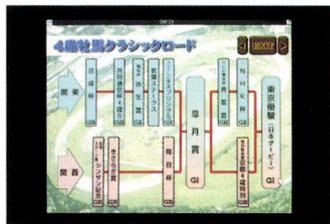
●パック・イン・ビデオ ●ウィンドウズ ●発売中 ●1万2800円

お金を賭けられることからギャンブルというイメージが強くなっている競馬だが、そろそろそういう凝り固まった考えは排除してしまってもいいのではないだろうか。いまや大人から子供まで、万人がスターホースに声援を送る時代だ。特に今年は、競馬ブームを巻き起こした平成元年の再来とも言えたのではないだろうか。オグリキャップ、サッカーボーイ、イナリワンといった3強が凌ぎを削っていたあのときと、ビワハヤヒデ、ウイニングチケット、ナリタタイシンが盾を狙い合った1994年。これまではズバ抜けた1頭が競馬人気を引っ張るという形が続いたが、今年はライバルどうしが火花を散らし、競馬人気にいっそう火がついたのではないだろうか。

しかし、こういった人気はギャンブルというイメージからは到底生まれるものではない。馬を応援するファンの気持ち、そして競馬がスポーツとして認識されているからこそ、これだけ騒がれるのだろう。そうでなければ、こういったソフトも出てこないはずである。過去10年のレースデータを満載した、『中央競馬完全ガイド'94』だ。

このソフトは、中央競馬の10年分の全レース結果を閲覧でき、しかも調教師や騎手などのデータまでも引き出せるという、競馬フリーク必携のCD-ROMとなっている。あのとき活躍した馬のすべてが知りたい！ と思ったときは、馬の名前から全出走レースを呼び出すなんてことも可能だ。しかも、今年の春に開催された重賞に限っては、レース映像までもが収録されている。皐月賞、ダービーを制したナリタブライアンの雄姿を、キミのモニター上で再現することができるのである。もちろん実況もレース時のものが録音されているので、迫力も興奮もそのときのままなのだ。

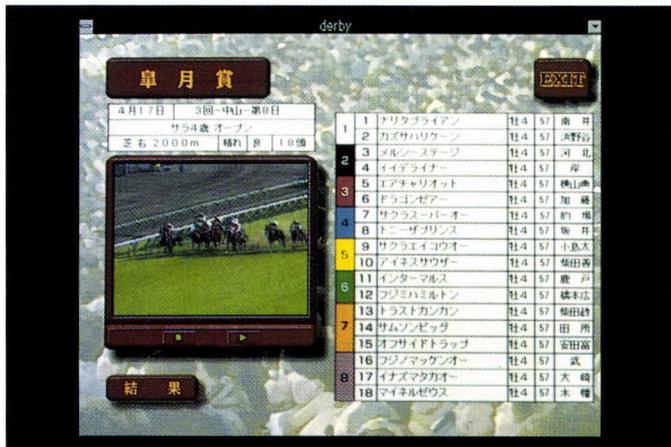
あと、オマケにダビスタ特別版が付いており、市販の『ダビスタ』で育てた馬を、実名馬と対決させることもできるようになっている。

過去10年のデータをCD-ROMに凝縮!

⬆馬の名前からデータを検索しようとしているところ。代表的なところでメジロマックイーンなんてどうだろうか。

⬆そうすると、このように出走レースから血統に至るまですべてのデータを引き出すことができる。優秀な競馬データベースだ。

⬆馬に限らず、馬に携わる人間までもがデータとして登録されているのには驚いた。騎手の細かいデータまで調べられる。

⬆ファンにはあまり縁があるとはいえない調教師までも！ これを機会に、厩舎などのデータも予想に加えてみては？

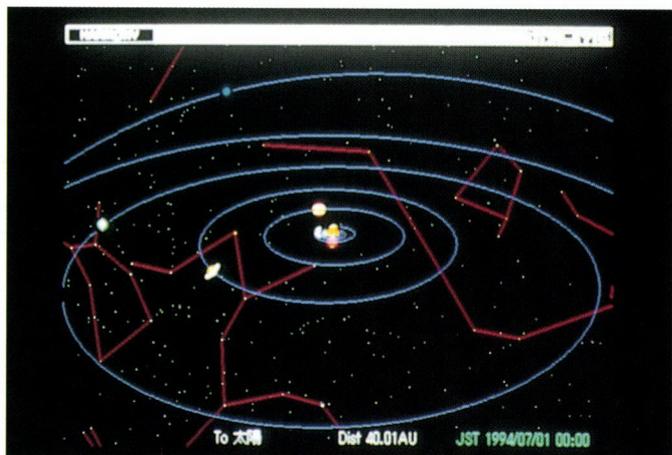
1994年、春の重賞の映像を収録

⬆ナリタブライアンが、見事な走りで制した日本ダービーの映像。この他、1994年の春に開催された重賞レースの映像は、ほとんど収録されているのだ。

ダビスタ特別版もついてるぞ

この『中央競馬完全ガイド'94』には、なんと『ダービースタリオン特別版』なるものがオマケとして収録されている。これは、有名どころのサラブレッド十数頭が実名で登録されており、市販版の『ダービースタリオン』で育てた自分の馬のデータを『特別版』に持ってきて、実在する馬たちと対決させることができるという代物だ。あらかじめ登録されている馬たちは、活躍したころの長所、短所をデータとして持っているので、長距離レースではメジロマックイーンが断然強かったりするわけだね。ただ、勘違いしないでいただきたいのだが、このソフトに付いている『特別版』では、馬を育てたりといったことは、一切できません。自分の馬と、仮想の実名馬とを対決させることができるだけです。また、体験版には『特別版』は収録されていません。

PLANET HARMONY

●ダットジャパン　●ウィンドウズ
●発売中　●1万2800円

太陽系の惑星、衛星の動きを正確に再現するマルチメディア太陽系シミュレーション、それが『プラネット・ハーモニー』だ。このソフトがカバーするエリアは、太陽を中心とした直径127AUの宇宙空間。〝AU〟というのは天文単位の意で、宇宙規模の距離を表わす単位だぞ。太陽と地球の平均距離（1億5000万キロメートル）が1AUになるのだ。その広大な空間で運動する惑星、衛星の位置を、ケプラーの法則に基づいて、1/1600万AUの高い精度で高速計算している。なんて言われても、難しくてよくわからないという人もいると思うが、ようするにリアルなプラネタリウムソフトなんだな。

⬆太陽系内外の惑星、恒星、星座などを3次元的にシミュレート。時間の経過とともに星がどう動くかを観測することもできるぞ。また、部分的にズームアップをすることも可能だ。これだったら「勉強に使うから」という理由でパソコンを買ってもらえそうだね。

SECOND NATURE

●アローマイクロテックス　●ウィンドウズ
●発売中　●2400円

SECOND NATURE 社が発売している『SLIDE SHOW』というウォールペーパー＆スクリーンセーバーソフトを、アローマイクロテックスが、『SECOND NATURE』という名前で日本で販売しているもの。美しい画像を、壁紙としてもスクリーンセーバーとしても使用できるので、ウィンドウズユーザーはぜひとも試していただきたい。640×480、800×600、1024×768、1280×1024の画面サイズであれば、どれでもフルサイズで表示してくれるぞ。

22種類の画像を収録したものが2400円、50種類の画像を収録したものが4800円で発売中だが、なんと今回は22種類入りのものを添付のCD-ROMに収録してもらえることとなった。ありがたく使わせていただきましょう。別売の画像ファイル集も発売される予定なので、キミのウィンドウズにどんどん登録してやろう。

⬅壁紙として使用しているところ。時間ごとに壁紙が切り替わるように設定しておくこともできるぞ。同じ壁紙だとすぐに飽きてしまう、という人にはピッタリだね。

⬇スクリーンセーバーとしても使用可能。有名な『アフターダーク』のモジュールとして登録しておくこともできる。ちょっと得した気分だ。

CD-ROM画集「貞本義行」

●ガイナックス　●ウィンドウズ
●12月16日発売予定　●9800円

キャラクターデザイナーとして名を馳せる〝貞本義行〟の画集が、CD-ROMで発売される。彼のイラスト70点と、動画像によるインタビューが収録されており、バックに流れる音楽は、坂本龍一による『王立宇宙軍サウンドトラック』などが使われている。

貞本義行の代表作は、『王立宇宙軍ネオアミスの翼』、『ふしぎの海のナディア』、『ルナル・サーガ』、『R20』、『SUZUKA2050』、『オリンピア』(未発表作品)、『蒼きソウル』(未発表作品)、『NEON GENNESIS エヴァンゲリオン』が挙げられるが、その中から厳選されたもの70点が今回使用される。

本誌添付のCD-ROMには、特別にそのうちの5点を収録しておいた。BMP形式のファイルとして保存されているので、ウィンドウズ上なり、ツールを使うなりして見ていただきたい。

⬅イラストレイターであり、キャラクターデザイナーであり、マンガ家でありアニメーターでもある貞本義行氏。

⬅製品版には70にもおよぶ作品が収録されている。ファンは絶対に買え。

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

マルチメディアの入口は、
こっちだぞー!

はじめからワープロが
使えるわ。

すごく速くてキレイに
なったよ。

家族をつなぐかん

かんたんオールインワン

新登場

FM TOWNS II
フレッシュ
Fresh・E

PC2 Multimedia PC
intel inside

●CPU/i486™DX2(66MHz) ●メモリ8MB(最大72MBまで拡張可能) ●表示/1,024×768ドット(Windows™利用時) ●カラー/1,677万色(640×480ドット) ●アクセラレータ/CL-GD5430(1MB VRAM) ●260MBHD内蔵

セット価格298,000円
(税別)

TVも見られる

新登場

FM TOWNS II
フレッシュ
Fresh・T

PC2 Multimedia PC
intel inside

●CPU/i486™SX(33MHz) ●メモリ8MB(最大72MBまで拡張可能) ●表示/1,024×768ドット(Windows™利用時) ●カラー/256色(640×480ドット) ●テレビチューナー内蔵 ●260MBHD内蔵

セット価格298,000円
(税別)

●マルチメディアを極めるシリーズ最上位機、モデルHB・HAも新登場。

来て見て,さわって
富士通フェア

開催中→1/16[月]まで

FMV、FMTOWNSII、OASYSの
新製品をお買い上げの方の中から、
抽選で2,000名様に
タッチ君マッサージャーをプレゼント。

オールインワン

Windows™からワープロソフトまで初めからついている。

ワープロソフトOASYS/Win V2.3、年賀状作成ソフトなどがインストール済。
またFM TOWNSの人気ソフト50タイトルを収録したTowns Magazineなども標準添付、買ってすぐに使えます。

マルチメディア

速い・きれい・大容量。思いっきり楽しめる性能です。

CPUの性能アップで、Towns OSやWindows™がスイスイ動く。
画面も高解像度/フルカラー表示対応で自然の美しさを再現。メモリ、ハードディスクも大容量になってますます快適になりました。

やさしい

初めての人にも安心の親切設計。

電源ONで操作方法をアニメーションと音声で解説してくれる「入門CD-ROM」、
買った時のハードディスクの内容をしっかりキープする「バックアップCD-ROM」など、やさしい工夫がいっぱい。

マルチメディアパソコン

FM TOWNS II Fresh

フレッシュ

※Windowsは米国マイクロソフト社の商標です。i486、intel insideロゴは米国インテル社の商標です。※マルチメディアPCロゴは、Multimedia PC Marketing Council, Inc.の認定マークです。MPCマークは、マルチメディアパソコンの技術的標準規格である「MPC標準規格」を普及するためMultimedia PC Marketing Council, Inc.により作られました。(主要参加企業 Microsoft, IBM, NEC Technologies, Philips, NCR, Olivetti, 富士通など) ※Fresh・TのTVアンテナとその工事代金は商品および価格に含みません。※画面はハメ込み合成です。

FMインフォメーションサービス 〔お問い合わせ時間〕10:00AM〜6:00PM 月〜土(祝日を除く)

●札 幌(011)222-5476 ●青 森(0177)23-3291 ●盛 岡(0196)51-9829 ●仙 台(022)267-5250 ●福 島(0245)23-3803 ●つくば(0298)56-5113 ●宇都宮(0286)38-9865 ●足 利(0284)72-3390 ●大 宮(048)649-7055
●千 葉(043)222-3117 ●東 京(03)3646-0816 ●立 川(0425)28-1567 ●横 浜(045)201-3101 ●川 崎(044)244-5218 ●藤 沢(0466)24-6072 ●小田原(0465)24-5002 ●新 潟(025)244-8295 ●富 山(0764)42-6877
●金 沢(0762)62-7032 ●長 野(0262)24-3831 ●松 本(0263)36-7609 ●静 岡(054)252-8674 ●浜 松(053)453-7106 ●沼 津(0559)52-2514 ●名古屋(052)261-5141 ●滋 賀(0775)25-5585 ●京 都(075)231-6610
●大 阪 (06)346-5415 ●神 戸(078)332-1247 ●松 江(0852)24-0334 ●岡 山(086)226-2184 ●広 島(082)211-1759 ●福 山(0849)27-3553 ●山 口(0839)25-5453 ●徳 島(0886)56-0304 ●高 松(0878)51-8125
●高 知(0888)21-2234 ●北九州(093)521-8828 ●福 岡(092)713-4392 ●長 崎(0958)20-3526 ●大 分(0975)38-0616 ●宮 崎(0985)31-8327 ●熊 本(096)324-2130 ●鹿児島(0992)24-8810 ●沖 縄(098)863-7248

銀河を舞台とする、壮大なシミュレーションがはじまる。

戦略シミュレーション

FRONTIER UNIVERSE
フロンティア ユニヴァース
1993
BULLET-PROOF SOFTWARE

物語の舞台は、かつて無数の種族が争いを繰り返していた頃の銀河。昔日の秩序を取り戻すため、銀河盟主連盟コミュニティ・ユニヴァースの結成が提唱された。果たして、次世代の銀河に君臨するものは誰なのか？……。フロンティアユニヴァースは、広大な銀河系の統一を賭け、50種族にも及ぶ異星人たちがドラマをつづる、一大叙事詩ともいうべき戦略シミュレーションゲームです。銀河盟主が集う会議での駆け引き、迫力あふれる戦闘シーン、そして歴史を変えるさまざまな突発事件。さらに臨場感を盛り上げるMIDI音源の新採用で、これまでにないスケールの興奮が訪れます。

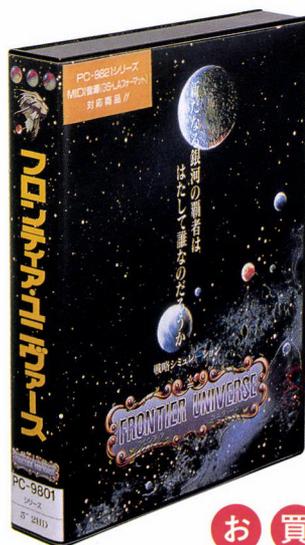
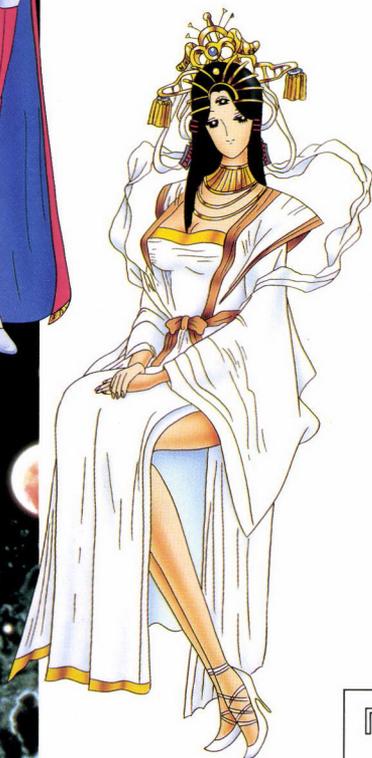
シナリオは3つ。混沌の時代から幕が開く「銀河の夜明け」。文明が進み、群雄割拠する「新たなる時代へ」。そして、ランダムな状態から楽しめる「フリーシナリオ」がある。

文明、軍事、環境などを数値化して、種族のパワーを表わしたものが惑星レベルだ。なにに比重を置いてレベルを高めていくかもカギになる。

会議開催前のサロンでは取引きや懐柔などが行われ、支配下の惑星を拡大する思惑のもと、さまざまな裏工作が進められる。

艦隊戦、要塞戦は、レーザーやミサイルなどのすべてに命中判定が出るリアルバトル。迫力のアニメーションで臨場感あふれる戦闘シーンが繰り広げられる。

あのテトリスがバンドルされて楽しみ2倍！

TETRIS

必要なハードウェアとシステム

★本体：NEC PC-9801（VM以降）
　　　　EPSON PC-286/386/486シリーズ
　　　　〈PC9821シリーズ対応〉HD対応
★メインRAN：640KB以上
★ディスプレイ：400ラインアナログCRT
　　　　　　　または8階調以上液晶ディスプレイ
★マウス：バスマウス専用
★ハードディスク：6MB以上
●MIDI音源対応

お買得品

★テトリス付 ~~¥19,600~~ → ¥12,800

『TETRIS2』バンドル製品

好評発売中！

多機能FMサウンドボード

FM DOUBLE（エフ・エム・ダブル）

標準価格：¥19,800

株式会社キュービジョン

株式会社ビーピーエス
BULLET-PROOF SOFTWARE inc.
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビル ANNEX
TEL 045-475-3718 FAX 045-475-3727

「人生2倍楽しめる方法、教えます。」
女の子完全データブックをもれなくプレゼント！
華麗なる人生2
●お店経営が加わり、動態視力がモノを言う「目押し可能スロット」も導入された。戦略を十分練り、スロットを駆使すれば、ゲームの流れはアナタのもの。
●最高4人プレイまで可能。女の子の忍耐&ストレス値に加え、愛情値を追加。ステータス一括表示や、その他便利な機能が超満載。
●「ジゴロ街道」で女の子をナンパして、お店を建てて上げましょう。
貢いでくれる額がぐ〜んとアップします。
●総勢30人以上の美女と美少女たち。
アイドル、女子校生から看護婦、保母サン、社長秘書まで、アナタ好みの女の子が、きっと見つかるはず。
PC-98シリーズ
5インチ・3.5インチ
好評発売中
定価7,800円
18歳未満の方は購入できません。
●通信販売のご案内●お近くのショップに当社のソフトが置いていない場合は通信販売を是非ご利用ください。フェアリーテールは一日も早く商品がお手元に届くよう努力しております。ご希望の方は、住所・氏名・年齢・電話番号・商品名・機種・メディアを必ず明記し、通販価格7,800円(税・送料込み)を現金書留にて下記住所までお申し込みください。
〒169 新宿区高田馬場1-29-20 3F ㈲アイデス TEL 03-3205-3685
●スタッフ募集 ●職種：CGデザイナー
詳細は下記TELまでお問い合わせ下さい。
03-3209-1074(担当：山口)
フェアリーテール
Fairytale

絶体
THE QUEEN
G
亜紀

OF ADULT

紀子 LD

クイーン・オブ・アダルトの名に恥じぬ、あの亜紀子がさらに激しく、さらにインビにパワーアップされて帰ってきた。嵐のごとく、とめどなく続く怒濤の仕打ちに君は、そして亜紀子はどこまで耐えきれるか？

★「秘密のグッズもれなくプレゼント」
★「都内某有名SM嬢による声の出演」（CD-ROM版のみ）

PC-9801シリーズ(5"/3.5"2HD)	12月22日発売
FM-TOWNSシリーズ(CD-ROM)	'95年1月下旬
PC-9821シリーズ(CD-ROM)	同時発売予定

(各定価 7,800円)

CAN CAN Bunny
きゃんきゃんバニー
カクテル・ソフトSOUND BOX
with
きゃんきゃんバニー
リミテッド5 1/2
きゃる〜ん♥私の妹分のデビューなの
なまえは『サワディ』、よろしくね♥
ある日突然あなたの前にかわいい神様
「サワディ」があらわれた！
神通力で恋人作り！とさっそく街へ。
でもでも、彼女は修業中の見習い神様！
一体全体、どうなることやら…
あの感動がPOPに蘇る!!
カクテル・ソフトの代表作より厳選した曲をアレンジし、
ボーカル曲も加えた全15曲のCDアルバム（12cm）付。
MUSEの技が冴えわたる!!
好評発売中
PC-98シリーズ 5インチ 3.5インチ
/m以降 要アナログディスプレイ メモリー640K以上 マウス FM音源 ハードディスク対応
定価5,800円
このソフトは18禁です。
通信販売のご案内
お近くのショップに当社のソフトを置いてない場合は通信販売をご利用ください。
カクテル・ソフトは通信販売の体制も一新し、発売日にお手元に届くよう努力しております。是非、ご利用ください。
ご希望の方は、住所・氏名・年令・電話番号・商品名・機種・メディアを必ず明記、通販価格5,800円（税・送料込み）を現金書留にて左記住所までお申し込みください。
カクテル・ソフト
〒169 新宿区高田馬場1-29-20 3F TEL.03-3205-3685 (有)アイデス

特集

やれ486だ、やれDX 4だ、と騒がれていたのはまだ最近のこと。しかし、時間とともに確実に技術は進歩する。多機能化していくアプリケーション、肥大化するデータ群。それを難なく処理しきれるプロセッサーは、もはやペンティアム以外にないのである。CPUの低価格化にともない、マシン自体の価格も下がってきている今が狙いめだ！　熱い、熱すぎるぜ!!　ペンティアムちゃん!!

巷でウワサのペンティアム その実力を大検証!!

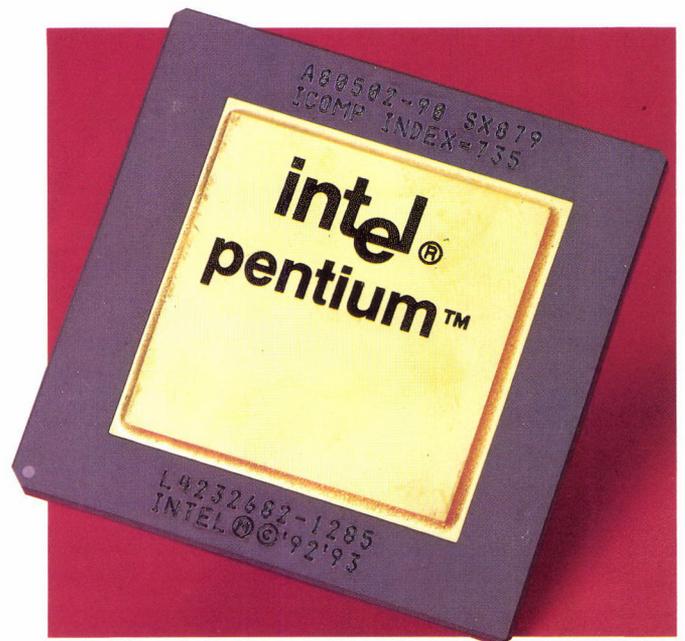
すっかり486マシンがスタンダードになってしまったパソコン業界。ウィンドウズの普及に伴なって、マシンもハイスペック化の一途をたどっている。ウィンドウズ3.1が日本に出回ったころは、まだ386マシンが現役で活躍していたと思うが、そのとき、すでにアメリカでは486マシンがスタンダードになっていた。熱心なパソコンユーザーなら、そのことはとっくにご存じだろう。日本のパソコン技術はアメリカから３年は遅れていると言われていたが、まさにそのとおりだな、と改めて考えさせられる。

しかしアメリカと違い、日本のパソコンはウィンドウズに引っ張られる形で急速に進化を遂げていった。それは、思考を良い方向に向ければ、これからのパソコンのＯＳとしてスタンダードになるであろうウィンドウズを使うためのマシンが開発される、ということでもある。現に98MULUTiといったオールインワンパソコンが登場し、買ったその日からウィンドウズが使えるというので好評を博しているようだ。

だが､積まれているCPUは486である。アメリカではすでにペンティアムが普及しつつある中、まだ486なのだ。３年の遅れが１年半ぐらいにはなったようだが、アメリカと比べると、いかんせん日本のパソコンは高価すぎる。それが普及に待ったをかけていることを、メーカー側に早く気づいてほしい。「ウィンドウズやるならペンティアム」ぐらい強気な広告を打ってもよろしいんじゃないでしょうか。

本当に時代はペンティアムなのか?

いくらペンティアムが速いと言われても、読者諸君はいまいち理解し難いと思う。文章でうんちくを垂れられても、その速さを目で見ぬ限りは、信頼しろというほうが無理なのだ。しかし、それはこちらも十分承知している。可能であるならば、今あなたが使っているパソコンの横にペンティアムマシンを持っていって、どれぐらい速さが違うものなのかを見せてあげれば一番てっとり早い。だがそういうわけにもいかないので、ここでできる限りの検証をしてみようというわけだ。

電気街におもむくと、大手ショップには〝時代はペンティアム〟といった公告が掲げられている。パソコン業界の現状を把握しきれていないユーザーなら､「ああ、そうなのか」と洗脳されてしまうかもしれない。だが、パソコンを使用する全員が全員にペンティアムが必要かというと、そういうわけでもないだろう。速いというのはまぎれもない事実だが、時代は本当にそこまでのプロセッサーを必要としているのだろうか？　この特集ではペンティアムの速さを浮き彫りにしているが、これを読んだうえで、ユーザー自身がなんらかの答えを見つけ出してほしい。

CPUの移り変わり

8086

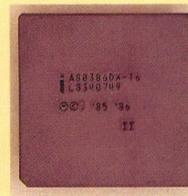
⬆初代PC-9801に積まれていたCPU。パソコンの歴史はここから始まったのだ。

V30

⬆8086互換のCPU。多少速度アップしている。PC-9801UVなどに搭載。

80286

⬆PC-9801RXなどほんの５年前まで現役だったパソコンに搭載されていたCPUである。

80386

⬆２年前までは現役バリバリ。PC-9801DXなどのマシンに使われていたCPUだぞ。

80486

⬆いまやスタンダードになってしまった486。相当速いがこれでも不足だと言うのか!?

DX4

⬆ペンティアムの影に隠れてしまったDX４。しかし、今の時代に一番適しているのでは？

Pentium

⬆インテルの技術の結晶である最速CPU、ペンティアム。時代はこのプロセッサーも求めている!?

熱いぞ!! pentium

本当にペンティアムは速いのか?

はたしてペンティアムプロセッサーはどれほど速いものなのか。それがなんとなくでも理解できれば、ペンティアムが自分に必要なのかそうでないのかもわかってくるだろう。

CPU単体のパフォーマンスを、ベンチマークソフトを使用して計ってみると、90メガヘルツ動作のペンティアムは、66メガヘルツ動作の486DX 2と比較して約2倍、100メガヘルツ動作のDX 4と比較して約1.3倍のパフォーマンスを発揮することがわかった。だが、ペンティアムには90メガヘルツ動作のもの以外に、60メガヘルツ動作と66メガヘルツ動作のものがあり、60メガヘルツのものはDX 4よりも遅く、66メガヘルツ動作のものはDX 4よりほんの少しだけ速いという結果になったことも報告しておこう。同じペンティアムでも、90メガヘルツのものでなければ意味がないのである。

また、そろそろ100メガヘルツ動作のペンティアムも市場に出始めたが、体感速度は90メガヘルツのものとさほど変わらないぞ。

気になる価格は?

速いことはうれしいことだけれども、それなりに値段も張ってくるわけだ。速くなった分の価格差が、納得できる範囲であればいいのだけれど、速さのわりに高価すぎるというイメージを抱いてしまうとなかなか手が出せなくなる。

1994年11月現在の秋葉原価格を下に掲載しておくので、自分なりに考えを巡らせてみてほしい。486DX 2なんて2万円代になっているんだからねぇ。国産パソコンがいかに高すぎるかというのもわかってくるだろう。

CPU	価格
486DX/33MHz	1万3000円
486DX2/66MHz	2万1000円
DX4/100MHz	5万円
Pentium/60MHz	5万5000円
Pentium/90MHz	6万円

投げてみました

80486DX

時速35km/h

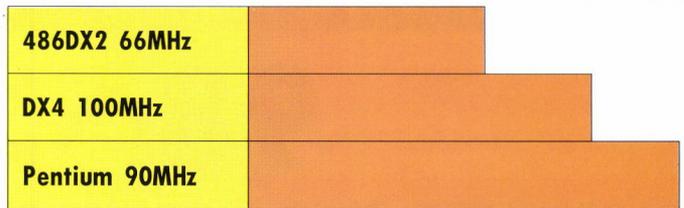
↑やっぱり速さを競うというからには時速も計らなければいかんでしょ。というわけで、80486DXをPC-9801Asから引っこ抜いてブンと投げました。時速35キロです。

PENTIUM

時速18km/h

↑486DXは買い直しても1万円なので、結構景気よく投げられました。けれどこっちはそういうわけにはいきません。弱気に投げて時速18キロ。ペンティアムの負け。

CPU別ベンチマークテスト結果

CPU	結果
486DX2 66MHz	(グラフ)
DX4 100MHz	(グラフ)
Pentium 90MHz	(グラフ)

↑66メガヘルツ動作の80486DX 2から見れば、ペンティアムは異常なほどまでに速いと感じられるだろう。DX 4でも体感速度的には問題ないと思うんだけどね。いったいどこまで速くなれば人間は満足するのでしょうか。

ゲームによる速度比較

シムシティー2000

↑もはや知らぬ人はいないであろう都市開発シミュレーション。グラフィック処理に時間がかかるのだが、CPUの違いはどのように影響してくるだろうか。

●**80486DX2** 普通にプレーしている分には、ゲーム中での時間の経過などは気になるほどではない。だが街が大きくなってくると、マップをスクロールさせたときにもたつくようになる。同じ状況で10年間の経過時間を計ったところ、こちらは2分。

●**Pentium** さすがに速い。時間の流れもグラフィック処理も、ストレスを感じることがない。これだけ快適にプレーできれば文句もないだろう。10年間の経過時間は1分10秒。速すぎて操作のほうが追いつかない場合もあり。うれしい問題点ですな。

ストライクコマンダー

↑ポリゴン処理を施している『ストライクコマンダー』。マシンの計算力をかなり必要とするソフトなので、CPUの差でゲーム性もかなり変わってくるに違いない。

●**80486DX2** ポリゴン処理やテクスチャーマッピング処理をフルに使うように設定しても、このレベルのマシンでなら十分空中戦を堪能できる。特に不満に思うところはなし。ゲームだけで比較すれば、486DX 2はまだまだ現役でがんばれる?

●**Pentium** 上を見なければそれですんでいたはずなのに……、と思わせてくれます。空中戦の迫力が全然違います。ウェポンカメラの動きが全然違います。これほどまでに差が出るものなんですねぇ。もう元には戻れないって感じ。

ブランディッシュ3

↑こういった一般的なゲームはどのように変わってくるだろうか。計算力もグラフィック処理能力もそれほど必要ではなさそうだが、とりあえず比較してみよう。

●**80486DX2** もともと、80286マシンや80386マシンで動くことを前提として作られているので、それを80486マシンで遊べば快適に動いて当然。このパソコンを持っててよかった、と感じることができるでしょう。ゲームだけなら、486で十分かも。

●**Pentium** キャラクターの移動速度が速すぎて、操作に難が生じるほど。まだペンティアムマシンで遊ぶなんて考えられてなかったんだろうなぁ。とにかく、ゲームにおいてもそのパフォーマンスをいかんなく発揮するペンティアムです。

※使用機種はPC-9821シリーズです。

現行機種

98ペンティアムマシンV

日本を代表する国民機、それはやっぱり「キューハチ」でしょう。もはや「キューハチ」というのはPC-9821のことを指す省略語なので、そこらへんは勘違いしないように。そのキューハチのペンティアムマシンは現在5種類ほど発売されているが、そのうちの2台をとりあげてみた。

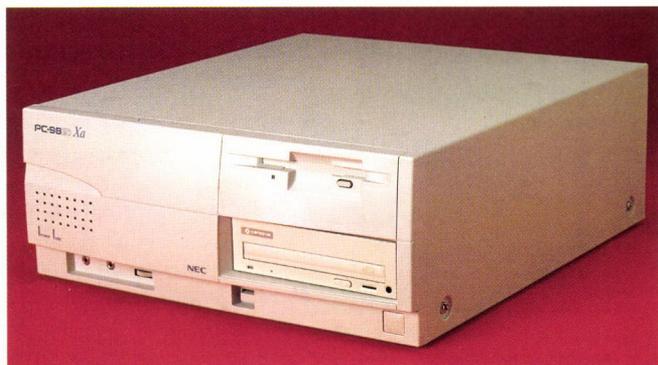
PC-9821

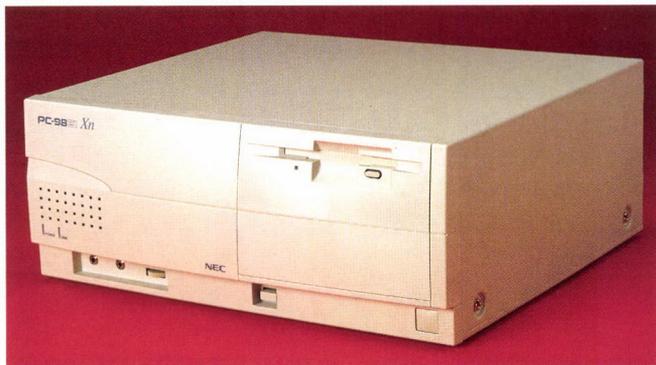
現在、NECから発売されているペンティアムキューハチは、PC-982 1An、PC-9821Xt、PC-9821Xa、PC-9821Xn、PC-9821Cfの6種類だ。そのなかでも代表的な2種類をここで紹介しておこう。

まずはPC-9821Xa。このマシンは、90メガヘルツ動作のペンティアムを搭載しており、横置き型のPC-9821シリーズの中では最強と言える代物だ。当然、速度面では文句のつけようもないわけだが、標準装備されているグラフィックアクセラレーターも高速で、モロにウィンドウズを意識した作りになっている。SCSI-2ボード標準装備、32ビットPCIバス採用というあたりも拡張性があってよろしいんじゃないでしょうか。

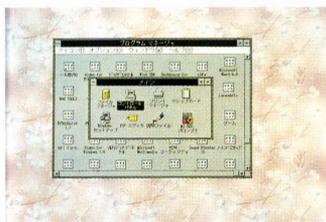
そしてPC-9821Xnのほうはというと、これは拡張性をまるごと削ってしまった代わりに値段が安くなっているというペンティアムマシン。むろん90メガヘルツ動作。PC-9821Xaよりは性能が落ちるものの、グラフィックアクセラレーターも標準搭載している。まあどちらを買うかはユーザーの考え方次第ではあるのだが、ここはひとつ思いきって言ってしまおう。値段が高すぎる!!

CPU自体の価格はどんどん下がっているのに、どうしてPC-9821本体の値段は変わらないのだろう。これではユーザーだってペンティアムマシンに移行しにくくなってしまう。マシン性能やモデル分けは文句なしなのだが、DOS/Vマシンと比較したときに、この値段がネックになることだけは確かだね。

PC-9821Xa

⬆90メガヘルツ動作のペンティアムを搭載したPC-9821Xa。32ビットPCIバスを搭載しており、拡張性においても不安はなし。だが、価格がどうにも納得いかない。

PC-9821Xn

⬆同じく90メガヘルツ動作のペンティアムを搭載。しかし、CPUまわりを取り巻く環境がそれについていっていない。拡張性に不安あり。価格にも不満あり。

検証1 ウィンドウズでのパフォーマンス

ハードの設計上の問題なのか、PC-9821とDOS/Vマシンのcpu速度を比較した場合、不思議なことにDOS/Vマシンのほうが若干速いという結果になる。当然、CPUは両方とも同じ90メガメルツ動作のペンティアム。そして、それはウィンドウズのパフォーマンスにも影響してくるわけで、起動時間や終了作業、アプリケーション立ち上げ時などに差が現われる。これはいったいどういうことなんだろうと考えてみても、ハードの設計が違うから、としか言えない。単純なウィンドウズでの速度比較は、DOS/Vマシンの勝ちである。

⬆PC-9821Xnでウィンドウズを起動。起動時間は約25秒だ。486マシンと比べれば、そりゃもう速いわけなんだけど、いかんせんDOS/Vマシンとの比較になるとねぇ。

⬆DOS/Vマシンでの起動時間は15秒。この差はいったい……。組み込んでいるアプリケーションも同じだし、メモリーの容量も同じ。ビデオカードのチップも同じだぞ！

徹底比較

DOS/Vペンティアムマシン

S

世界を代表するDOS/Vマシン。日本ではなぜかPC-9821がでかい顔をしているわけだが、世界へ目を向ければ、その普及率の差は歴然としている。しかも低価格ということもあって、日本でも「ウィンドウズするならDOS/Vだ」という人が増えている。国内メーカーはどう戦う？

DOS/V

GATEWAY2000

⬆超でかいフルタワーというのが迫力満点でよろしい。CD-ROMやらなんやらと、数々の周辺機器が装備された上で30万円というのは激安。日本も見習ってほしい。

天下無敵のDOS/Vマシン。そのスペックは日に日に進化を遂げていく。だが、PC-9821と違うのは、本体を構成するパーツを交換するだけで、ユーザーがその進化についていくことができるという点である。もちろん、本体の核となるマザーボードは、486系のもの、ペンティアム系のものと分かれてはいるけれども、それでも買い替えるのに何十万円という価格を費やさなければならないPC-9821と比べれば安価なのだ。

ここに紹介している、DELLのOmniplexやGATEWAY2000といったマシンは、90メガヘルツ動作のペンティアムを搭載し、ウィンドウズ対応のビデオカード、CD-ROMドライブ、サウンドカードといったものはすべて含まれている。それでいて値段は30万円だ。同じスペックのPC-9821と比較すると10万円以上の差になるわけだが、これを黙って見過ごしてしまうほどユーザーはバカじゃない。ウィンドウズがもっともっと普及していけば、それこそ互換性の問題は解消されるわけだし、そうなれば国産パソコンでなければ遊べないゲームというのも次第に減っていくだろう。そのときに生き残っているのはどちらかと考えると、これはもう火を見るより明らかというものだ。〝過去の遺産〟を引きずるよりも、〝未来の産物〟に注目していかなければ、日本のパソコンというのは消えてしまうのでは……。

DELL Omniplex

⬅こちらはスタンダードな横置き型。スペック的にはGATEWAY2000と変わりはない。メーカーとデザインで選びましょう、ってところ。フルスペックで30万円なり。

検証2 ゲームでのパフォーマンス

PC-9821とDOS/Vマシンとでは、普及しているゲームのジャンルがまるっきり異なるので単純に比較するわけにはいかない。だが、DOS/Vマシンで遊べるゲームはCPUパワーに依存した作りのものが多いため、ペンティアムの力はいかんなく発揮される形となる。逆に日本のゲームというのは、古いマシンを使っている人たちも遊べるようにと、ある程度妥協しながら作られているところがあるので、いまいちペンティアムのありがたみというのは薄れてしまうかもしれない。英語がネックにならなければ断然DOS/Vマシンなのだが……。

⬆それぞれのペンティアムマシンで『アローン・イン・ザ・ダーク』を起動。ペンティアムのPC-9821で遊んでしまうと、もう486には戻れないって感じ。気持ちいいぞ。

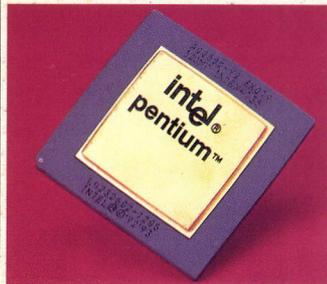
⬆こちらはDOS/V版。体感速度はPC-9821版とさほど変わりなし。こういった計算力を必要とするゲームならば、それほど差は出ないのかもしれないね。

高いなら作ってみよう ペンティアム

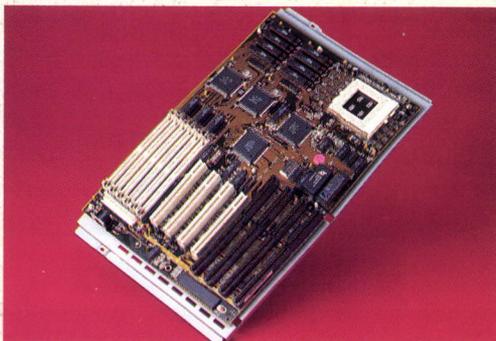
速いのなんのと言ったって、先立つものがなけりゃ買えないわけだ。それだったらジャンク屋でパーツを買い集めてきて、できるだけ安く組み立ててみようじゃないか。という無茶なことができるのもDOS/Vマシンの強みなので、覚えておきましょう。

以下にあげるパーツ類をすべて購入してきて組み上げれば、とりあえずはDOS/Vマシンとして機能するようにはなる。が、しかし、組み立ててみて、もしきちんと動作しなくても誰も責任をとってくれないということだけは忘れないように。それと、ある程度のハードの知識を必要とするので、わからない人は勉強してから挑戦すること。また、感電などの危険もあるので十分注意してください。

CPU

もちろんCPUは90メガヘルツ動作のペンティアムだ。単体で6万円ほどで手に入るはずなので、電気街で探してみよう。安いからといって、間違って60メガヘルツや66メガヘルツのものを買わないこと。取り扱い時はピンを曲げないように注意！

約6万円

マザーボード

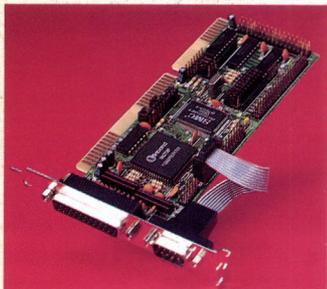
これがなけりゃ話になりません。このボードの上に、CPUやメモリー、ビデオカードいった機器をすべて差し込んでいくのだ。その後、電気を通してやれば見事パソコンのできあがりってわけですな。ペンティアム対応のマザーボードは5万〜10万円と幅広いぞ。

約6万円

ビデオカード

DOSの画面や、ウィンドウズの様々なモードの画面を表示するために、絶対必要なもの。写真の〝ステルス64〟はビデオRAMを4メガバイトも積んでいるので、1024×768ドットモードでもフルカラー表示ができるという代物だ。これで5万円とは恐れ入りますな、ほんと。

約5万円

I/Oカード

ハードディスクやフロッピーディスクドライブは、このカードを介して接続する仕組みになっている。その他、プリンターやマウス、RS-232Cコネクターといった入出力関連の端子を備えたものがほとんどだ。I/OとはInput/Outputの略なので覚えておくとよいだろう。安いものなら3000円から手に入るぞ。

約5000円

ハードディスク

IDE接続のハードディスクは激安だ。今回入手した540メガバイトのものは3万円だし、1ギガバイトのものでも6万あれば手に入るのだ。接続の際は、ドライブ自体に表記されている(別紙に書いてある場合もあり)シリンダ数、ヘッダ数、セクタ数をメモしておくこと。マシンのセットアップ時に必要になるからね。

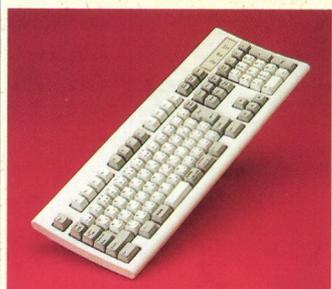
約3万円

3.5インチフロッピーディスクドライブ

2DDと2HD(1.44メガバイト)が読み書きできる2モードドライブ。ソフトなどをインストールする際に使用するので、最低1基は必要だ。これは5000円で購入したが、3モード(1.2メガバイトフォーマットも読み書きできる)のものもある。

約5000円

キーボード

キーボードがなければパソコンもただの箱ですな。いくらウィンドウズがマウスオペレーションだといっても、セットアップ時に必要なるし、ゲームをするときだって必要だ。当然、日本語を使用するだろうから、106キーボードを購入するようにしよう。101キーボードは英語しか表記されていないので使いづらいぞ。

約8000円

サウンドブラスター

ゲームはもちろんのこと、ウィンドウズの音源としてもサウンドブラスターを装着しておくことをおすすめする。いまや装備されていることが当たり前のカードなので、これがないと不都合が生じることもあり。1万弱で入手可能。多機能なものもあるのでチェックしておこう。

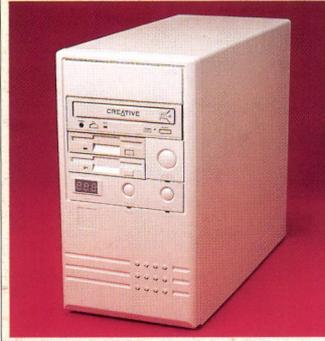
約1万2000円

CD-ROM

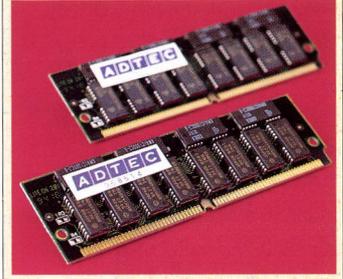
サウンドブラスターを介して接続する内蔵型CD-ROMドライブ。倍速でフォトCDにも対応している。2万円弱で入手できるので、これから増えてくるであろうCD-ROMソフトのためにも装備しておいたほうがよいぞ。似たようなドライブがたくさんあるので間違えないように。

約2万円

ケース

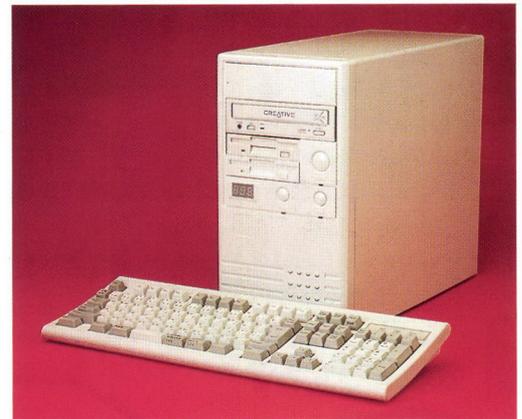
キーボード以外のすべてのパーツを収納するためのケース。初めから電源ユニットが取りつけてあるものがほとんどだが、念のため購入時に確認しよう。ミドルタワーで1万2000円というのはまあ無難なところだ。

約1万2000円

メモリー

ペンティアムマシンにSIMMを差す場合は、2枚ひと組みでなければならない。もしメモリーを16メガバイトにしたいのなら、8メガバイトのSIMMを2枚購入する必要がある。安いからといって16メガバイトのものを1枚だけ買ってきても動作しないので気をつけましょう。

約6万円

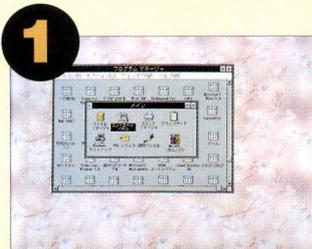
このスペックで約30万円!! キミならどーする?

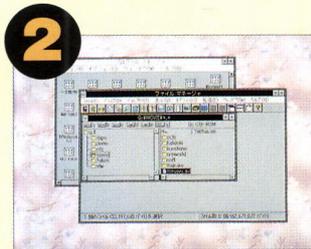
全部合わせて約30万円という結果になりました。市販されているペンテイアムマシンの標準的なスペックは、メモリーが8メガバイト、倍速CD-ROMドライブ搭載、ビデオRAMが2メガバイトのビデオカード搭載といった感じ。手作りマシンのほうが搭載しているメモリーとビデオRAMのところで勝っているわけだが、実勢価格で比較してみるとどうだろうか?

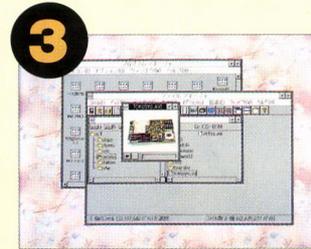
たとえば、GATEWAY2000は左のようなスペックで、だいたい32万円といったところが相場となっている。メモリーとビデオRAMで勝っていながらも、市販品にくらべて約2万円安いというわけで、この差をどう思うかはキミ次第だ。手作りは楽しいぞ。さあさあ、キミならどうする?

作業手順はムービーファイル"TOKUSYU.AVI"にて!

本誌ではパーツの紹介のみに終始しているが、実際の製作工程はムービーファイルとして収録してあるのでそちらを見ていただきたい。CPUの装着、SIMMの装着、マザーボードの取り付け、I/Oカードの装着、3.5インチフロッピーディスクドライブの装着、ハードディスクの装着、サウンドブラスター16の装着、CD-ROMドライブの装着、ビデオカードの装着、ケースカバーの取り付けといった手順になっているので参考にしてみてほしい。

しかし問題はその後で、組み立てて電気を通しただけでは、DOS/Vマシンとして正常に動作してくれないのである。BIOSのセットアップという作業を行なって、初めてパソコンとして機能するのだ。そちらの手順は今回は残念ながら収録できなかったので、春に発売予定の第2号で解説したい。それまで待てない人は自分なりに勉強してみよう。そこまで進めば、あとはDOSをインストールしてやるだけ。ようやくDOS/Vマシンの完成である。

製作工程のムービーを見るためにはウィンドウズが必要になるので、右の手順に沿って実行してみてほしい。再生が始まるぞ。

1

⬆ウィンドウズを起動してファイルマネージャー開く。CD-ROMドライブを使えるように設定しておくこと。

2

⬆ファイルマネージャー上に表示されているファイルの中から"TOKUSYU.AVI"を探し出してダブルクリック。

3

⬆メディアプレーヤーが立ち上がり、ムービーウインドーが開く。これでいつでも再生ができるぞ。

はたしてペンティアムの未来は？

　大々的に発表されては過去の遺物として忘れ去られていくCPUたち。たかだか10年の間に、どれだけのCPUたちが消えていったことか。それだけコンピューター業界の成長が著しいということだが、ついていくほうは大変である。「新しいチップができました、みなさん買い替えましょう」と言うほうは簡単だけれども、消費者の立場も考えてくれ、って感じである。

　80486が発表された当初なんかは、「80386で十分な速度が得られるのでそんなCPUは必要ない」、とまで言われていたのに、いざフタを開けてみたら……。そして、今度はその80486が同じ道を歩もうとしている。ペンティアムの登場とともに、存在感が薄くなっていく80486。あんなにもてはやされていたのに、なんて哀れな末路なのだろう。せめてその後を継ぐ形となる80486互換のDX 4にはがんばってもらいたいもんですな。速度的にはまだまだ現役だし。

　しかし、ペンティアムにいたっては、しばらくそういった心配はないようだ。100メガヘルツ動作のものがそろそろ出回ってきているぐらいのもので、ペンティアムの時代はまだまだこれからといった感じ。ウィンドウズの普及にともなって、アプリケーション類がもろにCPUパワーに頼り始めたために80486では処理しきれなくなったわけだが、ペンティアムなら涼しい顔でスイスイとこなしてくれる。ペンティアムでも処理が追いつかないようなアプリケーションというのは現段階では想像がつかないし、これ以上高速化を図っても、ユーザーが何をやっていいのかわからなくなってしまうだけだ。来年発売される予定のウィンドウズ95は、最低動作環境が66メガヘルツ動作の486DX 2ということだけれども、それでもペンティアムだったら問題なく動くだろう。

　というわけで、ペンティアムの未来ははてしなく明るいと見てよいのではないでしょうか。ゲームにしても、現時点でペンティアムパワーを必要とするものは見あたらないし、仮にそういったものが発売されたとしたら、それはそれでものすごいことであって、業界のためにも喜ばしいことである。楽観的だと思われるかもしれないが、CPUというのはかなりの範囲で普及しない限りは、次の世代のCPUは登場しないようにできているのだ。だから今は心配しなくてもよろしい。それよりも、普及のために日に日に価格が落ちてきているペンティアムに注目し、買い時を逃さないようにしよう。

⬆ペンティアムの未来はこの人にかかっていると言ってもよい。ビル・ゲイツさん、がんばってくださいね。

ログイン編集部内アンケート

ペンティアムマシンが欲しいですか？

- 欲しい 36%
- 欲しいけどお金がない 34%
- いらない 21%
- 不明 9%

ウィンドウズなんて必要ないよ、という方も中にはいらっしゃいました。ふむふむ。

パワーマックが欲しい、と書いたたわけがいました。日本語勉強しろ。

やっぱりペンティアムの速度は魅力的なようだ。この中にはV30マシンユーザーもいた。

欲しいけどやっぱり高い、という人も大勢いました。お金があればみんな買いますよ、速いんだから。

ペンティアムの未来は明るいと思いますか？

- 明るい 31%
- ソフト次第 33%
- ビル・ゲイツ次第 21%
- 暗い 18%
- 不明 7%

すぐに新しいCPUが出そうで不安、という人も。恐がってたらパソコンユーザーなんてやってらんないっすよ、ほんと。金が足りやしないよ。

ペンティアムの速さがあればなんでもできそうな気がする、という危ない意見もあり。とにかく〝速さは力〟とはよく言ったもんです。

彼は偉大ですね。ミサイル弾道計算ソフトを出せば爆発的に売れると思うんだけどなぁ。どうだろう。

いくら速くても、ソフトがなければただの箱ってわけです。ソフトもたくさん出てるけどなぁ。知らないのかなぁ。

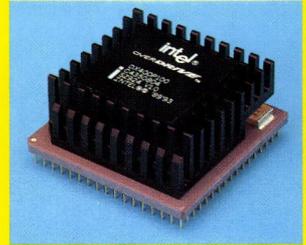
熱いぞ!! pentium

現状でのペンティアムの必要性は?

速度を比較してみたり、うんちくを垂れてみたりしましたが、結局のところペンティアムは必要なのか？　どっちつかずの解説はやめて、この際はっきり言ってしまったほうがスッキリするね。みなさん、ペンティアムマシンを買いましょう！　あー、スッキリした。

よくよく考えてみれば、これからはペンティアムのパワーに依存したソフトが続々登場するはずだし、そのとき泣きを見るのはほかならないユーザー諸君なのである。もちろんゲームをするだけならしばらく必要ないと思うけど、ビジネスにも使うとなれば話は別。ウィンドウズ95がスタンダードになる日はそう遠くないからね。しかもウィンドウズ95はDOSを必要としないので、それが普及していけばDOSは消えていく運命にある。そうなったら、ゲームはいったいどうなるか？　もうわかるよね。すぐにそういう時代が来るわけではないけれど、先見の目を持つことも必要だぞ。

DX4オーバードライブも発売されたが……

速度的な面をカバーするだけなら、DX4 オーバードライブというものが最近発売された。33メガヘルツ動作の486DXを100メガヘルツ動作のDX4 並みにグレードアップしてしまうというものだ。だが､DX4もいつまでも現役でいられるか……。

今のスタンダードは486の33メガヘルツ

今は、ウィンドウズをするにもゲームをするにも、33メガヘルツ動作の486DXマシンがあれば十分とされている。しかし、そういっていられるのもあと1年ほどだろう。ウィンドウズをするならペンティアムというコピーが、かすかに聞こえてきそうな気さえする。スタンダードというのはあってなきものなのだ。

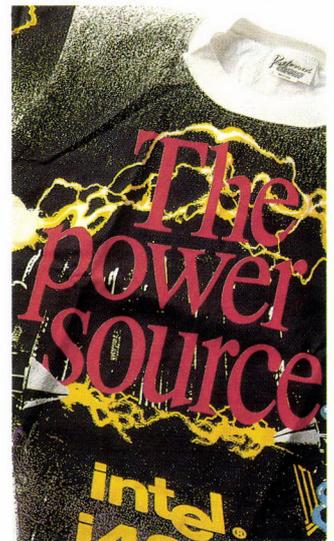
しかしCPU単体で見る限りコストパフォーマンスはペンティアムがNO.1

速度と価格をＣＰＵごとで比較してみると、断然ペンティアムということになる。66メガヘルツ動作の486DX2が2万5000円として、その約2倍の速度を持つDX4が5万円。その約1.3倍の速度を持つペンティアムが6万円なのだから、これはお買い得というものだ。まああくまでもCPU単体での話だけれどね。

やっぱりペンティアムが熱い!

そんなわけでして、やっぱり特集のタイトルどおり、ペンティアムが熱いんです。なにはなくともペンティアム、パソコンやるならペンティアム。ディレクトリーをとったときに、目で追えないほどの勢いでスクロールしていく画面を見るだけで満足しちゃうよね。

なんてくだらないことばっかり言ってると読者諸君に怒られてしまうので、真面目な話で締めましょうか。やはり、これからパソコンを購入するという人は、無理をしてでもペンティアムマシンを手に入れておいたほうがよい｡486マシンはもってあと2年と言われているので、将来的に無駄なお金を使うよりは、今、投資しておいたほうが利口だ。

現在486マシンを使っている人は、もう少し様子を見て、価格が下がるのを待ったほうがよいだろう。といっても待ちすぎは禁物。1995年のうちにはなんとかしたいところではある。ペンティアムは熱いうちに持て、って感じですかね。左の写真みたいに。

ペンティアム使用前

⬆当たり前だが、稼動していないときは全然熱くない。指で触っても平気だもんね。ほーら。

ペンティアム使用中

⬆しかし稼動中のペンティアムはやはり熱い！　熱すぎる！　って、本当はこんなに汗はかきません。

国産機ユーザーのための

PC互換機ゲームシアター

国産機を使っている人たちには、なかなかわかってもらえなかったIBM-PC向けゲームの世界。ムービーという形でCD-ROMに収録することで、その醍醐味を味わってもらおう、というわけだ。

国産機ユーザーの諸君、これがPCゲームの世界だ!

グリグリ動くポリゴンもの、凝りに凝った演出、そして何より作り手のこだわりと熱意を感じさせる。それがIBM-PC及びその互換機用のゲームたち。文字による説明だけでは伝えきれない魅力があるのだ。そこで、厳選されたPCゲームをムービーにして、みなさんにお見せしてしまおうというのがこのコーナーだ。もちろん、ゲームのすべてをお見せするわけにはいかず、ほんの数十秒のムービーなのだが、その魅力を少しでも多くの人に味わってほしい。それでは、さっそくCD-ROMに収録したゲームを紹介していこう。

⬅⬆IBM-PC互換機の世界は、とんでもなくおもしろいゲームの宝庫だ。世界中を相手にゲームを作っているだけあって、日本のソフトハウス以上の熱意やこだわり、表現力を備えたソフトハウスがたくさんあるのだ。

DAPSについてムービーの見方

このコーナーで紹介しているゲームは、CD-ROMに収録している〝PC GAMES MOVIE THEATER〟というDOSソフト上でDAPSムービーとして見ることができる。ただし、そのためにはメインメモリーを3.3メガバイト以上搭載し、256色表示とDOS上で640×480ドット表示が可能なPC-9821シリーズのマシンが必要だ。残念ながら、PC-9801シリーズのマシンでは見られないので注意してくれ。また〝PC GAMES MOVIE THEATER〟上での操作には必ずマウスが必要だぞ。

お次は、このソフトを起動する方法だが、そのためにはカレントディレクトリーをCD-ROM上のDAPSディレクトリーに移し、LOG98.BATというバッチファイルを起動させなければならない。例えば、CD-ROMドライブがQドライブなら、

Q:
CD DAPS
LOG98

という順番でコマンドを打ち込むわけだ。これだけで起動できるので、恐がらずにDOSプロンプトに立ち向かおう。

ただし、CONFIG.SYSでEMM386.EXEを登録していると、「仮想EMSドライバーを外すか、VCPI対応の仮想EMSドライバーを登録してください」というメッセージが表示されて、ソフトが立ち上がらない。こんなときには、エディターを使ってEMM386.EXEをはずして、マシンをリセットすること。それだけでソフトが立ち上がるようになる。具体的には、

DEVICE=A:¥DOS¥EMM386.EXE
などといった行の前にREMを書き込み、
REM DEVICE=A:¥DOS¥EMM386.EXE
とするだけでオーケーだ。

さて、起動に成功すると、まず5つのゲームの画面が表示されているはずだ。また、画面右下には、残り5ゲームのムービーが見られる次の画面へ切り替えるボタンと、このソフトを終了するボタンがある。ムービーを再生するには、見たいゲームの画面をクリックして、次に画面右下の再生ボタンを押してみよう。すると、同時にゲームの内容を説明したテキストも表示されるので、一緒に楽しんでほしいぞ。

また、再生を止めたいときには、画面のどこでもいいからマウスの左ボタンでクリックするだけでオーケーだ。起動後の操作は簡単そのものなので、心ゆくまでDAPSムービーを楽しんでくれい。

DOOM2

id Software

⬅3D画面で敵キャラが迫ってくる様子は迫力十分。手にした武器で敵をなぎ倒す。体力回復や弾薬補給は、落ちているアイテムを拾って行なう。

熱中すると、乗り物酔いを起こしたように気分が悪くなることで有名な3Dアクションゲームがこれ。前作も動きのよさで話題になったが、〝2〞ではさらにグラフィックが改良され、新たな敵キャラや武器も追加されている。とにかく撃ちまくって敵を倒し、さらに謎を解きながらステージをクリアーしていく。弾数もちゃんと計算されているから、途中で弾薬を拾って補給することも必要だ。体力回復アイテムやより強力な武器も、拾得して使用できる。

ULTIMAⅧ

Origin

おなじみウルティマシリーズの最新作がこれ。日本語版は、『ウルティマⅥ』がポニーキャニオンから発売されて以来、発売されていないが、アチラでは8作目まで発売中で、来年には第9作が発売予定となっている。さて、Ⅷは同シリーズには珍しく、舞台がブリタニアではない。主人公のアバターは、副題にもなっている〝PAGAN〞という世界に送り込まれてしまう。ブリタニアでは誰もが知っているアバターだが、このペイガンではただの人となってしまう。ムービーはオープニングデモと、ゲーム開始直後に起こるイベントを収録した。サウンドエフェクトなどの演出を堪能してほしい。

⬆ビューは、『Ⅶ』よりちょっと視点が低くなった感じ。インターフェースもバッチリ。

⬆ムービーにも収録した、首斬りのシーン。なんとも生々しいシーンではある。

THEMEPARK

Bullfrog

『ポピュラス』、『パワーモンガー』、『シンジケート』と、ヒット作を次々に送り出した英国のソフトハウス、ブルフロッグの遊園地経営シミュレーション。遊園地という題材に合わせ、いかにもかわいいグラフィックが特徴。しかし、その裏には、深いシミュレーション部分が隠されている。遊園地の発展には不可欠なアトラクションの開発や、労働組合との賃金交渉、売店の設置など、経営者として考慮すべきことがらは、山ほどあるのだ。また、ムービーとして収録されているのはCD-ROM版で、アトラクションのCGアニメにも注目してほしい。

⬆CD-ROM版では、各アトラクションにこんなアニメが用意されているのだ。さっそくCD-ROMドライブを買いに行こう。

REBEL ASSAULT

Lucas Arts

知らない人はいないだろう名作映画、『スター・ウォーズ』の世界を舞台にしたアクションゲーム。プレーヤーは反乱軍の兵士として、帝国に立ち向かうのだ。ムービーにはフライトシミュレーター風の場面が収録されているが、それ以外に、地上での銃撃戦場面なども楽しめる。CD-ROMの大容量をうまく生かして、膨大なグラフィック、そして音声データを収めている。そのため、まるで映画の世界に迷い込んだような気分にさせてくれるゲームに仕上がっている。

⬅このグラフィックに加えて、映画そのままと言った感じの効果音や音楽が流れる。映画のファンなら、もうメロメロ。そうでなくてもプレーしてみる価値はある。

PGA TOUR GOLF 486

Electronic Arts

タイトルどおり、486マシンが持つパワーをフルに生かすというコンセプトで作られたゴルフゲーム。インターフェースのよさがセールスポイントのひとつで、ショットの方向決めなども簡単、かつ微妙に設定できる。グラフィックも美しく、効果音はもちろんデジタイズドサウンド。実在のプロゴルファーたちとトーナメントを戦うモードも用意されている。ちなみに一緒にラウンドするプロを選ぶにあたっては、プロの肉声による自己紹介を聞くことができるぞ。

⬆マウスポインターを動かして、ショットの方向を微妙に設定できる。よく考えられたインターフェースだ。

1942

Microprose

⬅空母に向けて飛行しているところ。細部まで描かれているのに、動きはスムーズそのもの。

太平洋戦争の空母戦をシミュレートするゲーム。プレーヤーは、日本、アメリカどちらかの艦隊を指揮して戦う。ゲームはリアルタイムで進行し、自軍機が敵機や敵艦隊と接触すると、その戦闘に参加するか否かを聞いてくる。参加すると、ムービーに収録したような、リアルなフライトシミュレーターを楽しむことができるというわけ。この部分のエンジンは、同社の、F-14をテーマにしたシミュレーター、『FLEET DEFENDER』のものを改良して使用している。

TFX

Degital Image Design/Ocean

⬅開発スタッフが、イギリス軍が使用しているトーネードのシミュレーターを体験したそうだ。その知識が生かされているということだ。

国内でもイマジニアから発売になった、『F-29リタリエーター』の続編というべきシミュレーター。『F-29』は、グラフィックと動きはいいものの、ゲーム性に難ありと評された。それに対するD.I.D.の回答がこのソフトだ。それだけに気合が入っていて、本格的なフライトシミュレーターとなった。プレーヤーは、ユーロファイター2000を操縦し、敵のミグとの空戦を繰り広げる。落ち着いた色調のグラフィックで、独特の雰囲気をかもし出すシミュレーターだ。

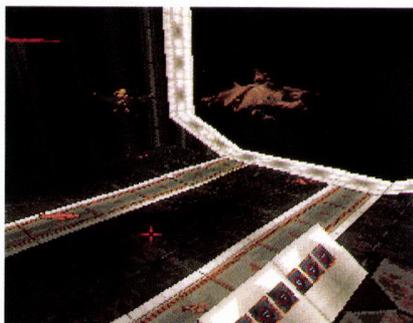
INDYCAR RACING

Papyrus

レースもののシミュレーターとしては、現在最高のソフト。インディーカーという、ヨーロッパや日本ではまだまだマイナーなテーマながら、そんなことは関係ないと思わせるほどのデキ。車外からのビューやリプレー機能も付いていて、テレビで観戦しているような気分も味わえる。リアルな3Dでのレースシーンは、もちろんこのソフトのウリの部分ではあるが、細かいセッティング変更などもきっちり再現されているところも、マニアにはうれしい。

⬅コックピットからのビュー。他車の車体や観客席、コース脇のウォール、路面にいたるまで、テクスチャーマッピングなどの技術を生かして美しく仕上げられている。これでシミュレーションとしてもデキがいいのだから、言うことはない。

SYSTEM SHOCK

Origin

『ウルティマ　アンダーワールド』で、世界の度胆を抜いたOriginが、そのエンジンを利用して作ったのがこのゲーム。舞台はガラッと変わって、とある宇宙ステーションだ。暴走したコンピューターに乗っ取られた宇宙ステーション。暴走したコンピューターを止めるため、プレーヤーはステーションに潜入する。戦闘など、基本的な部分は『アンダーワールド』と似ているが、画面上にレイアウトされた各メニューの機能を説明するオンラインヘルプなど、プレーのしやすさを考えた改良がほどこされている。パズル的要素も含まれたゲームだ。

⬆ゲーム画面はこんな感じ。敵のキャラはステーションを守るロボットたちだ。

CREATURE SHOCK

Virgin Interactive Entertainment

CD-ROMの大容量を生かして、グラフィックに重点を置いたアクションゲーム。基本的には、マウスクリックで１画面ずつ移動し、敵が現われたら、またマウスで狙いを定めてクリックで攻撃するというもの。敵キャラの弱点にポインターが重なると、赤く色が変わるので、そこを攻撃するのだ。アクションシーン間のデモも、超リアルなキャラクターの動きなど、注目してもらいたい。

⬅ムービーを見てもらえばわかるけど、こうした敵キャラの動きがまたリアル。弱点を素速く探し出して、的確に攻撃を加える。でもグラフィックから、だいたい弱点の見当はついちゃうんだな。さて、この敵の弱点は？

今こそPCゲームに挑戦せよ！

さて、PC互換機ゲームの世界を楽しんでもらえただろうか？　容量の制限が厳しく、ムービーでは十分に魅力を紹介しきれなかったのは残念だが、少しでも多くの人に、世界の最先端を行くゲームたちをモニター上で紹介する、という目標は達成できたと思う。今やPC互換機に対する興味を持つユーザーも増えているようだ。そうした人たちがこのコーナーを見て、さらにPC互換機に対する興味を深めてくれたならいいのだが。

PC互換機のゲームがこれだけすごくても、まだ手を出すのに躊躇する人もいることだろう。それは恐らく、①環境設定などが難しそう、②英語ができない、といった理由によるのではないだろうか。①に関して言えば、PC-98シリーズそのほかの国産機でも、ウィンドウズマシンとしての性格が強まるにつれて、ある程度の知識が必要とされるようになってきた。ボード類などサードパーティーの製品が多く、選択に迷ったり、設定に悩むことが多いのも事実だ。しかし、慣れてしまえばそれさえも楽しいと思えてくる。

②に関しては、確かに英語の必要な場合もあるが、大部分は辞書を片手にがんばれば、なんとかなるレベル。なかには『DOOM 2』のように、ほとんど英語力を必要としないものもある。また、国産のPC互換機用ゲーム、いわゆるDOS/Vゲームも、少しずつではあるが、増えてきている。高性能低価格が当たり前のPC互換機で、最先端のゲームが遊べるとなれば、それほど苦にはならないと思うのだが、どうだろうか？　読者のみんなも、思いきってPC互換機の世界に飛び込んでみてはいかが？

⬅国産タイトルだって、ちゃ～んとあるのだ。画面写真は、光栄の『三國志Ⅳ』。
➡最近では、オールインワンタイプのPC互換機も増えてきた。入門機としては最適だろう。写真は松下電器のWOODYだ。

どきどきわくわく

ECTS

ヨーロピアン　コンピュータートレードショー

WING COMMANDER III

Origin

『ウィングコマンダー』シリーズの第３作は、400万ドルという、うらやましいほどの予算を使って作られている。ちなみに、そのうちの半分は、ハリウッドの一流カメラマンやSFXアーティスト、そして役者を雇うのに支払われたという。そのうちでも一番の大物が、映画『スター・ウォーズ』でルーク・スカイウォーカーを演じたマーク・ハミル。彼はこのゲームの主人公、ブレア役を演じている。今までの同シリーズと違うのは、ミッションとミッションのあいだの母艦内でのシーンがアドベンチャー仕立てになっていて、プレーヤーの選択がゲームの流れに影響を及ぼすところ。また、フライトシーン もSVGAに対応していて、美しいグラフィックが楽しめる。

⬅デモだけでなく、実際のゲームもＳＶＧＡに対応した美しいグラフィックで楽しめるようになる。

➡主役のブレアを演じるマーク・ハミル。隣は、前作で敵のキルラーから地球側に亡命してきたホップス。こうしたシーンがゲーム中で展開する。

マーク・ハミルから日本のファンへ

●ファンにサインをねだられ、気軽にこたえるマーク・ハミル。ルークのイメージが強いが、意外にこのゲームへの出演で、新しい役作りのきっかけになるかもしれないね。

わが取材班は、ECTSの会場に来たマーク・ハミル氏のインタビューに成功、以下はその様子だ。

ログイン　こんにちは。ゲーム作りに参加されたのは初めてだと思いますが、感想は？

マーク　想像していたより、ずっと映画作りに近かったね。ただプレーヤーの選択によって様々な出来事が起きるわけで、いろいろなシチュエーションの撮影をしなきゃいけなかったけど。そのへんは初めての経験だからとまどったね。でも、クリス(このゲームのプロデューサー、クリス・ロバーツ)が助けてくれたんでよかったよ。そう、ストーリー進行によって、３人の女の子のひとりが彼女になるんだけど、それも全部撮るわけだから彼女が３人できた気分。

ログイン　このシリーズのことはご存じでしたか？

マーク　いやぁ、全然。『ウィングコマンダー３』の"３"が、シリーズ３作目を表わしている、なんてことも知らなかったぐらい。子供たちは知ってたみたいだけど。実際、子供にこの仕事の話をしたら、「かっこいい！ その仕事受けなよ」って言ってたな。

ログイン　撮影にどれぐらいかかったんですか？

マーク　５週間ぐらいかな？ でもこんなに楽しいもんだとは思わなかったよ。

ログイン　このゲームは自分でプレーしましたか？

マーク　いや。スタッフがみんな、おまえはヘタだからやめとけって。

ログイン　話は変わりますが、以前日本に住んでいたとか？

マーク　子供のころね。初めは行くのがイヤだったけど、６ヵ月ほどしたら慣れて、あとはもう楽しくって。今でも日本に住んでいたころのことを懐かしく思い出すよ。

ログイン　では、日本のファンにメッセージをお願いします。

マーク　日本のみなさん、こんにちわ！ ボクを日本にも招待してください！ (ログインの裏表紙のウィングコマンダーの広告を指して)こいつの"３"が、もうすぐみなさんの島にもやってきます！

スター気どりなどすこしもなく、とても気さくな人柄が印象的なマーク・ハミル。はたして今後も、ゲームへの出演はあるのか？

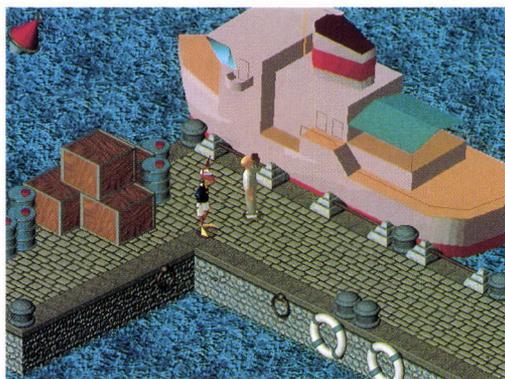
ON CD-ROM

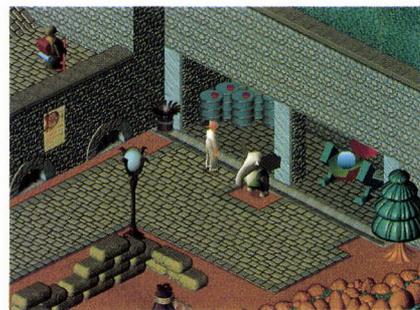
レポート

ちょっと前の話になってしまうけど、9月の上旬に開かれたECTS(ヨーロピアン・コンピューター・トレードショー)のレポートをお届けしよう。発表されたヨーロッパ、そしてアメリカの最新ゲームのなかから、特に目立ったものをムービーにして紹介する。映画『スター・ウォーズ』のルーク・スカイウォーカーを演じた、マーク・ハミルのインタビューもあるぞ。

LITTLE BIG ADVENTURE

Delphine

あの、『アローン・イン・ザ・ダーク』を開発したプログラマーが、またまた話題作を発表した。レンダリング、シェーディング、テクスチャーマッピングを施したSVGAの3Dアドベンチャーだ。プレーヤーは、独裁者の手から惑星を救うため、牢獄から抜け出し、冒険を繰り広げる。グラフィックのキレイさと動きの滑らかさだけでも、このゲームはプレーしてみる価値がある。操作法やシステムは、『アローン〜』を踏襲した感じだが、クォータービューとコミカルな動きで、独自の雰囲気を出している。

⬅グラフィックの緻密さがわかってもらえるだろうか? テカテカ具合が、なんともいえない。動きのほうも、なんつーか、非常にミョー。

➡『アローン〜』同様、いろいろな謎が、プレーヤーを待ち受けている。それを解きつつ進むのだ。

ECSTATICA

Psygnosis

奇しくも、上で紹介したのと同じようなゲームが、シグノシスからも発売される。プレーヤーは、水を探してある村へとたどり着いた旅人だ。しかし、村の様子がどうもおかしい。いきなり妖精のような生物に襲われるプレーヤー。実は、ある少女の呼び出した悪魔が、この村を支配してしまったのだ。少女の心は悪魔に乗っ取られ、それによって、悪魔はこの村を支配する力を得たのだ。プレーヤーはこの悪魔を倒し、少女と村を救わなければならない。

このゲームも、独特なグラフィックが目をひく。球体で構成されたキャラクターは、やはりツルツルしていてキレイ。ちなみに、このエンジンの開発には、5年(!)もかかったそう。視点は、場面ごとに切り替わる、『アローン・イン・ザ・ダーク』タイプ。上で紹介した『LBA』とは違って、こちらは恐怖感と緊張感をかもし出している。

動きの方は、場面が切り替わる際に、読み込みのタイムラグがあるようだが、それ以外はスムーズ。ポリゴンとはひと味違う、滑らかな感じがウリだ。

⬆丸っこいキャラクターが一生懸命動く様子は、ちょっとコミカルでほほえましいが、ストーリーのほうはかなりシリアスで本格的。

⬆戦闘シーンでは、操作性にちょっとキツイものがあるかな、という感じがするが、移動などは非常に滑らかで、今後のゲームグラフィックの方向性を感じる。マシンの性能が向上していくにつれ、新しい試みがされるんだな。

MAGIC CARPET

Bullfrog

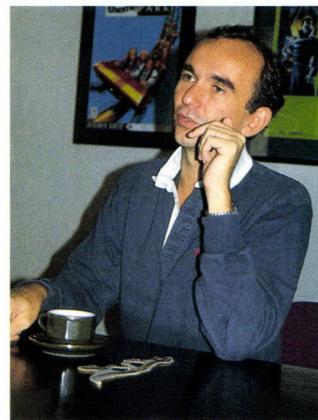
Bullfrogが、『テーマパーク』に続いて繰り出す秘密兵器、それがこの『MAGIC CARPET』だ。技術の進歩にともなって、地球上に存在する魔力はどんどん弱まっていた。そこで、プレーヤーの師である偉大な魔法使いは、なんとか魔力を取り戻そうとする。しかし、呪文は失敗し、魔法使いは死に、地球は魔力に満ちた50もの世界に分裂してしまった。この世界を、ふたたびひとつの地球に統一するのが、プレーヤーの役割なのだ。

ゲームのコンセプトは、あの名作『ポピュラス』に似ている。敵を殺すことで得られるマナを集め、そのマナのパワーによって魔法を使い、さらに敵を倒していく。しかし、ポピュラスと違い、こちらは３Ｄシューティング。魔法のじゅうたんに乗って、フライトシミュレーター感覚で空を飛び回り、敵対する魔法使いやモンスターたちと戦うのだ。操作自体は簡単なのだが、魔法の種類が多く、戦術的な思考を要求される。また、このゲームには複数プレーヤーによる対戦機能もあり、これは大いに盛り上がる。

ムービーを見た限りでは、〝よく動く空飛ぶじゅうたんのシミュレーター〞に見えるが、実は『DOOM』の空飛ぶじゅうたん版に『ポピュラス』のコンセプトと戦術性を加えた、といったゲームなのだ。

➡敵を魔法で倒し、マナを集める。集めたマナは、自分の城に蓄積される。城も魔法で建てるのだ。

⬅左はクリス・ヒル。デモのグラフィックアーティスト。右はゲーム中のグラフィックを担当したフィン・ミゲン。両者ともに『3D STUDIO』で制作したということだ。

➡効果音、音楽担当のラッセル・ショー。本当にゲームと音楽が好きな人だ。このゲームのサウンドは、サウンドブラスターAWE32に対応、超リアルな効果音が楽しめる。

⬆ゲームのアイデアは、やっぱりこの人、ピーター・モリニューから出たもの。もう世界的な有名人だね。最近は経済的にも恵まれているようで、新しい家を買ったとか。『MAGIC CARPET』のあとにも、まだまだいろんなアイデアを持っている。

おまけ
ファーンボロ航空ショーにも行っちゃいました!!

ログインは、コンピューターエンターテイメント関係とは言え、雑誌に違いはない。つまり、われわれはジャーナリストなのだ。従ってジャーナリストの入れる所なら、どんなところでも行けるハズ……ということで、行ってきました航空ショー。パリの航空ショーと１年おきに交互に開催されるファーンボロの航空ショーだ。ログイン取材班も、ちゃ～んとジャーナリスト扱いで入れてくれました。世界中からいろんな航空機が集まってたけど、ログインの興味は軍用機、特に戦闘機に集中したのだ。ここに写真を載せたもの以外にもF-15、F-16、ハリアーなど、多数の航空機が展示されていたぞ。もちろん地上展示だけではない。目前を轟音を立てて展示飛行もしてくれるのだ。そのうち、この迫力満点の映像をまとめてムービーにしちゃって、ログインのおまけに付けたいと思いました。

⬆➡上は展示中のミグ29ファルクラム。ロシアの戦闘機だ。右上はF/A-18ホーネット。さすがはアメリカ海軍のパイロットだけあって、素晴らしい飛行を披露してくれたのだ。右はSu-27ファミリーの１機。ロシアは外貨獲得のため、自国製軍用機の売り込みに必死なようで、多数の軍用機を参加させていた。

ALONE IN THE DARK 3

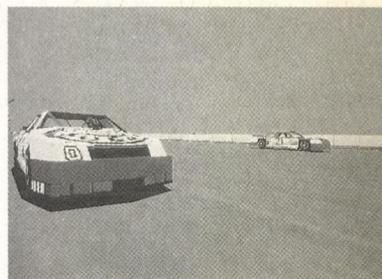
Infogrames

おなじみの３Ｄアドベンチャーシリーズの第３作は、砂漠の町が舞台となる。三度(みたび)、私立探偵カーンビーの活躍だ。システムなど、基本的には前作、前々作から変更はない。ムービーはVHSのデモテープから落としたものなので、画質がかなり悪くなってしまったことをお断わりしておく。

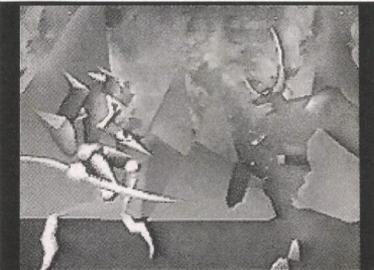
☗こんどの舞台は砂漠のゴーストタウン。西部劇の撮影が行なわれていたこの町で、事件が起きる。

NASCAR RACING

Papyrus

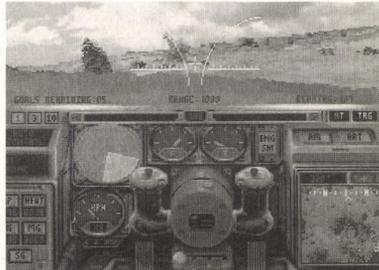
『INDYCAR RACING』の続編と言えるストックカーレースシミュレーター。ポリゴンにテクスチャーマッピングを施したグラフィックは、なんとSVGA対応。自宅でリッジレーサーが遊べてしまうといった感じ。しかも、セッティングなどもしっかり再現しているとなれば、もうたまらん。

☗見よ、このグラフィック！　車体のスポンサーロゴや、路面のテクスチャーに注目してほしい。

SENTO

47-Tek

☗奥行きのある空間で、格闘が繰り広げられる。もちろん必殺技なども用意されているぞ。

〝戦闘〟の意のタイトルを持つ３Ｄ格闘ゲーム。ムービーは、VHSのビデオから取り込んだものだが、とてもPCとは思えないほどの動きだ。ちなみにキャラクター１体あたり、1000個近くものポリゴンを使用している。また、自キャラと敵キャラの位置関係から、自動的に視点が切り替わる。

ARMORED FIST

Novalogic

☗Ｔ-80が、そしてＭ１が、画面のなかで戦闘を繰り広げる。戦車マニア狂喜のゲームだ。

世界が驚いた、戦闘ヘリシミュレーター、『COMANCHE』を開発したNovalogicの戦車戦ゲーム。『COMANCHE』で使用されたVoxel Spaceという技術を流用している。かなり発売が遅れたようだが、はたして今年中に発売されるのだろうか？　ムービーは、デモを収録した。

このコーナー関連のムービーの見方

ここに紹介した海外ニューソフトのうち７本は、すべてビデオフォーウィンドウズのムービーファイルとして、本誌添付のCDに収録されているぞ。それらのムービーを見るためには、まずキミのパソコンにウィンドウズがインストールされていることが必要だ。言うまでもなく、バージョンは3.1以降。なおかつ、ビデオフォーウィンドウズのランタイムがインストールされていなくてはならない。

ビデオフォーウィンドウズのランタイムは添付のCDの〝VFW〟ディレクトリーに入っている。

インストール方法は、まずウィンドウズのファイルマネージャーを立ち上げドライブをCDの入っているものにし、〝VFW〟ディレクトリーをクリック。続けて中にある〝setup.exe〟を選び、あとは画面の指示に従って出てくるボタンをクリックするだけ。最初の質問ではビデオフォーウィンドウズをインストールするかどうか聞いてくるから、インストールしたい場合はコンティニューと書いてあるボタンをクリックするだけだ。

これで準備は完了。パソコンをリスタートさせたら、ふたたび、ウィンドウズ、ファイルマネージャーの順に立ち上げ、CD-ROM上の〝movie〟ディレクトリーを開き、続いて〝ects〟ディレクトリーを開くと、中に８つのファイルがある。では、各々のファイルについてちょっと説明をば……。

ファイルネーム〝alon3.avi〟は、もちろん『ALONE IN THE DARK 3』のムービー。画面がちょっと悪いけど、これは元になったビデオの画質のため。まあ、まだ誰も見たことない最新映像なので。

ファイルネーム〝ecstaic.avi〟は、『ECSTATICA』のムービーだ。

国産ゲームでは見られないような、なにもここまで……、と思うほどのキャラクターの動きを見てね。

ファイルネーム〝fist.avi〟は、『ARMORED FIST』のオープニングデモ。このリアルな戦闘シーンを見て、つい腰をひいてしまうオタ○の人も多いはず。

ファイルネーム〝lba.avi〟は、『LITTLE BIG ADVENTURE』からのもの。続いてファイルネーム〝markint.avi〟は、『WING COMMANDERⅢ』に出演したマーク・ハミルのインタビュー。

〝mcap.avi〟は、わかると思うけど『MAGIC CARPET』のファイル。〝nascar.avi〟は『NASCAR RACING』の映像。かなり走っているでしょ。そして最後の〝sento.avi〟は、『SENTO』のファイルだ。

ちょっと駆け足だったけど、片っ端からこれらのファイルをダブルクリックして楽しんでね。

ウルトラ●スーパー●グレイト CD-ROMドライブ CD-ROM付きBOOK

この手の本にはツキモノのこの手の企画。しかし、やはり読んでしまう自分が憎い。CDログインも出ちゃったことだし、ひとつ考えてみようかな。持ってる人もまだの人も、考えるだけなら損はなし。

⬆町にはCD-ROM専門店がググッと増えてきた。日本では手に入らないような珍しいモノや、わりと腰がひけるものとか、いろいろあり、一度見てみろりん。

あなたは今、こうしてCDログインを手に取ってるわけだから、これからこの本を買って、家に帰ればCD-ROMドライブの付いたパソコンがあり、ナイスなCD生活を営んでいるわけでございましょ。え、ドライブなんぞお持ちではない？ ナイスなＣＤ生活を営みたくても機械がないス。たまんないス。

ああそうですか。そうじゃないかと思った。そうでなかったら、話が続かないしね。ごもっともだ。アルビン・トフラーも青くなるほど突然やってきたマルチメディアとかいう波のせいで、年末年始の巷にはCD-ROMドライブが満ちあふれ、なにを買っていいやらわからん状態の人も多いと聞く。

また、値段にしても様々だし、なんですか、マルチセッション？ ３倍速？ などと比較的やっかいであります。もっとも、だいたいの流れみたいなものはあるようだから、ちょっと説明してみよう。

1994年末から1995年にかけてのトレンドとしては、やはり４倍速、５倍速は当たり前の世の中になっていくだろう、ということがあげられる。現在、世の中にもっとも数多く出回っているのは、やはりまだまだ２倍速かな。２倍速というのは、標準速度の２倍の速さでデータを読み取れる。標準速度が毎秒約150キロバイトだから、毎秒約300キロバイトのデータを読み取れるのが２倍速というわけだ。

もはや標準速のドライブなんて使っている人はほとんどいないから、現在は２倍速が標準。じゃあ、標準速ドライブはなんて呼ぶのさ。半速ドライブ？ そんな古いドライブを使っているヤツは反則だ。なんてな。苦しいぞ。

それにしても、毎秒１メガバイト以上のデータを転送できるハードディスクに比べ、CD-ROMはまだまだ遅い。CD-ROMのゲームを動かしていると、データの読み込みにイライラすることもあるので、さらに速いCD-ROMドライブが要求される今日このごろの私なのだ。

というわけで、最近ボツボツと３倍速、４倍速のCD-ROMドライブが登場している。というより、新規に発売されるCD-ROMドライブはたいていが３倍速以上。純粋に技術的な話では、８倍速までは技術的に問題がない（⬅また聞き）ので、これからますますCD-ROMドライブの速度競争が盛んになるはず。さらに、かつては10万円以上もした２倍速ドライブが、今では２万円を切っている現状を考えてみると、今後、価格競争も激しくなっていくはずだ。

ＣＤログインに欠かすことのできないだけに、今が買いかな。

⬆ほとんどのCD-ROM専門店は、展示しているソフトを遊べるようにして、内容を確認できるようにしている。ガンガン遊びに行ってみよう。

Nautilus

アメリカでは、CD-ROMマガジンがとってもお盛んだ。右の写真はアメリカDiscovery社が出しているCD-ROMマガジン、〝Nautilus〟だ。内容としては、市販製品のデモを集めたもの、プロカメラマンのグラフィック集、現在発売されているCD-ROMのデータベースや、テキスト、音楽、フリーソフトなど、もうなんでもアリという雰囲気。やっぱりオレは本は活字がいいぞ、つーのはもう古い。

CD-ROMドライブ

まずは、基本的なCD-ROMドライブの紹介からまいりましょうか。まいりました。このページのCD-ROMドライブは、どれも最新の4倍速タイプ。価格的にはけっこうバラつきが見られるが、1995年前半には実売価格約5万円というのが相場となるのでは、と思われる。ひとつ、ご検討のほど。

2倍速　どうせダメだよ　オレなんか(古い人)

NEC　PC-CD180

やはり、純正品であるということでPC-9801シリーズに対して、安心感が高い。平均アクセスタイムが180ミリセカンドというのは、確かに2倍速ドライブのさらに2倍だ。マルチセッション対応で、フォトCDの読み書きができるとか、音楽用のCDもかけられるとかなどは、いまさら言う必要もないほど当然だな。値段はかなりするが、その分ソフトを動かしたときの体感速度には優れたものがある。実勢価格は7万円前後だろう。

- ●アクセスタイム　180ms
- ●SCSI-2対応
- ●カートリッジ式
- ●9万8000円

緑電子　CXA-600

同じ4倍速のドライブであっても平均アクセスタイムは微妙に違うもの。この緑電子のCXA-600は紹介した4機種中最高の平均アクセスタイム、120ミリセカンドを誇る。キャッシュメモリーも他機種と同じ256キロバイトだから、これはドライブそのものの性能か、ドライバーソフトが優れているのだろうと思われる。また、5万9800円と、価格もかなりブロックバスターだ。ケーブルを交換するだけで様々なマシンに対応している。

- ●アクセスタイム　120ms
- ●SCSI-2対応
- ●カートリッジ式
- ●5万6800円

ICM　CD-600S

特徴としては、実に1メガバイトものキャッシュを搭載していることだろう。いろんなキャッシュの方法があり、一概には言えないのだが、やはりキャッシュメモリーは大きいにこしたことはない。遅いCD-ROMにアクセスすることなく頻繁に使われるデータをドライブ内のメモリーに置いておくんだからね。さらに添付のドライバーを使えば、パソコンのメインメモリー上にもキャッシュ領域を確保しさらに高度のアクセスが可能

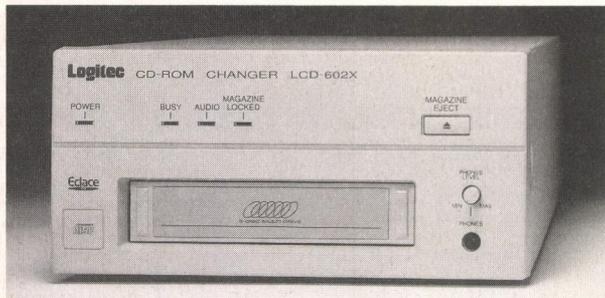
- ●アクセスタイム　220ms
- ●SCSI-2対応
- ●カートリッジ式
- ●9万8000円

Logitec　SCD-400

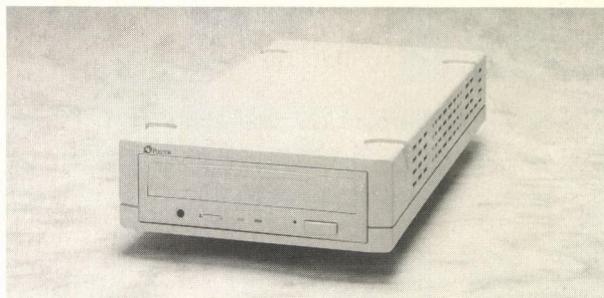
平均アクセスタイムが220ミリセカンドと普通だが、それでも2倍速ドライブよりはるかに快適な環境が得られるはず。しかも、価格が4万9800円。数年前、2倍速のドライブが10万円以上の値段で売られていたことを考えると、これはもう夢のような話。サードパーティーの製品だから、当然、PC-9801シリーズを初めとして、各社のパソコンにも対応しており、ドライバーも各種用意されている。実勢価格は3万円台だろう。

- ●アクセスタイム　150ms
- ●SCSI
- ●カートリッジ式
- ●4万9800円

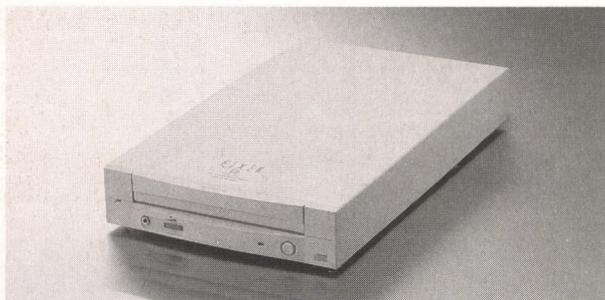
たわむれに　フォトCDを　聞いてみる(遊び人)

Logitec LCD-602X

珍しいことに、これはマガジン式6連装CD-ROMドライブ。速度は2倍速だが、体感速度は結構速い。普通に使用していて、次から次へCDを入れかえなければならないようなケースがどれほどあるかはよくわからないが、便利な機能には違いないだろう。上位機種として同じくマガジン式6連装ドライブで4倍速のLCD-604Xがある。4倍速タイプは価格15万9800円で興味のある人は購入して試してみるのもいいかも知れないですな。

- ●アクセスタイム　290ms
- ●SCSI
- ●マガジン式6連装
- ●7万9800円

PLEXTOR PX45CH

各種マシンに対応して、4種類のセットが用意されている。また、PX-43シリーズという内蔵型のタイプもあり、いずれも4倍速タイプだ。平均アクセスタイムはごく一般的なものだが、CD-ROM表面の状態を判別し、傷や汚れのあるものは、自動的に4倍速から2倍速に速度を落として、確実にデータを読み込むという小技が利かしている。防塵対策にも努力していて、試したわけではないが、高信頼性と耐久性が自慢となっている。

- ●アクセスタイム　220ms
- ●SCSI
- ●カートリッジ式
- ●9万6800円[税別]

エレコム ECD-550

見ればイッパツでわかると思うけど、このドライブは大変薄い。厚さ約27ミリだから、ノートパソコンなどにくっつけても違和感がないだろ。これは、超薄型のドライブを採用したことと、それによって低消費電力が可能になり、電源部分も小さく作れるようになったことによる。しかも、この大きさでフロントローディング方式なのだから、技術の進歩はたいしたものだ。価格的にも、実勢で4万円台というところだろう。

- ●アクセスタイム　120ms
- ●SCSI-2対応
- ●カートリッジ式
- ●5万8000円

パイオニア DRS104X

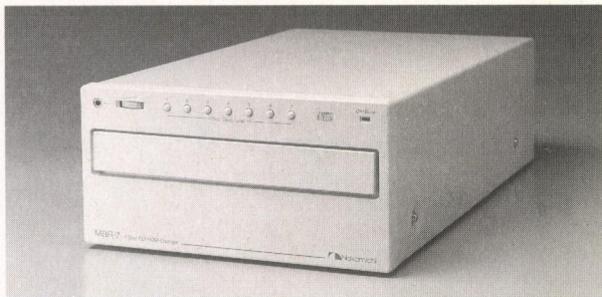
キャッシュメモリーが、256キロバイトと普通だが、平均アクセス190ミリセカンドと速く、体感速度はかなりいい。シリーズとして内蔵型のDR-U104Xもあり、基本の性能は同じだ。ローディングなキャディーによるカートリッジ式でちょっと面倒。価格が10万円に近く、4倍速ドライブとしては高いほうになってしまうかな。しかし、SCSI-2にも対応していて、実際にはそんな気はしないがプログラムの起動が他機種より速いらしい。

- ●アクセスタイム　190ms
- ●SCSI-2対応
- ●カートリッジ式
- ●9万8000円

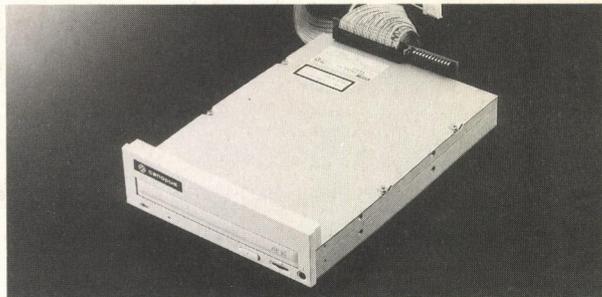
お買い得2倍速ドライブ

社名	製品名	価格	特徴
PLEXTOR	DM-3028	6万4800円	アクセスタイム335ms、SCSI-2対応、カートリッジ式。
NEC	PC-CD60	5万5000円	低価格ファイルベイタイプ、ファイルスロットタイプあり。
SONY	CDU7811	8万9800円	256KBバッファー搭載、SCSI-2対応。カートリッジ式。
Logitech	SCD-200	1万9800円	SCSI対応、アクセスタイム330ms、フロントローディング式。
Logitech	LCD-FB200E	2万8800円	ファイルベイ対応、IDE対応。フロントローディング式。
Logitech	LCD-550	4万9800円	SCSI対応、フロントローディング式。添付ソフトつき。
ICM	CD-310S	4万4800円	EPWING対応、SCSI-2対応、フロントローディング式。

CD本　CDなければ　ただの本(達観者)

ナカミチ　MBR-7

先ほど6連装チェンジャーが珍しいと書いたが、ここに紹介するのはもっと珍しい7連装チェンジャーのCD-ROMドライブだ。うーん、なんとなく便利そうではあるけど、具体的にどうやって使うかとなると、あんまり思いつかない。まあ、2枚組のゲームとか、次々とデータを取り替えてオーサリングするとか、考えようでいろいろあるだろう。ここに紹介したのは2倍速タイプだが、価格的にもかなりすごいものがあるので、いいかも。

- ●アクセスタイム　380ms
- ●SCSI-2対応
- ●フロントローディング式
- ●4万9800円

カノープス　Power CD TB4

カノープスといえば、ウィンドウアクセラレーターでおなじみのメーカー。この機種は、外付けではなく、PC-9801シリーズのファイルベイのあるタイプモデルに装着するもの。すなわち、FELLOWシリーズと、MATEのBとXシリーズ用の製品というわけだ。平均アクセスタイム195ミリセカンドと、4倍速ドライブとしては普通の部類に属するが、外付けと違って場所を取らないのが当然ながらメリットだ。実勢価格は3万円台後半。

- ●アクセスタイム　195ms
- ●SCSI
- ●フロントローディング式
- ●4万9800円

アイワ　ACD-300

パッと見で個性的なのが、フロントの大型液晶画面。入れたのがパソコン用のCD-ROMなら、SCSIのIDナンバーが、音楽CDなら曲数と演奏時間が、音楽とパソコン用プログラムが混在しているCDなら、トラック数とトータル時間が、という具合だ。間違ったCDを入れてしまうという事故を未然に防げるわけではないが、精神衛生上はけっこうよろしいのではないかな。IBM-PC用は3万9800円。それ以外の機種用は下のとおり。

- ●アクセスタイム　275ms
- ●SCSI-2対応
- ●フロントローディング式
- ●4万4800円

TEAC　CD-400A

音響機器メーカーとして名が知られているTEACのCD-ROMドライブが、コレ。サウンドブラスター互換のインターフェースを採用しているので、サウンドブラスターをすでに持っている人は買ったその日につなげられる。しかも4倍速なので、ほかのSCSIドライブに勝るとも劣らない快適さを保証してくれるはず。CD-ROMドライブのためだけにSCSIインターフェースボードを買うなんてマネをしたくない人には特にオススメだ。

- ●アクセスタイム　190ms
- ●サウンドブラスター互換
- ●カートリッジ式
- ●5万6800円

社名	製品名	価格	特徴
アイ・オー・データ機器	CDG-SX2	2万2800円	SCSI-2対応。フロントローディング式。CD-G対応。
緑電子	CXA-301-S	4万9800円	IBM-PC互換機、マッキントッシュ対応モデルもある。
緑電子	VIEWMAGIC-98	12万8000円	MPEG再生ボード、スピーカー、CD-ROMドライブなどのセット。
松下電器産業	LK-RC562AB	6万9800円	IBM PS/V対応。オリジナルインターフェースボード付属。
IMES	ICD-P300	3万4000円	プリンターポート使用。IBM-PC互換機、PC-9801対応タイプあり。
TAXAN	TSCD200	4万7800円	2.2倍速。実勢価格はもうちょい低めのはず。
メルコ	CDS-E	2万9800円	SCSI-2対応の外付け2.4倍速。フロントローディング式。

以上、4倍速ドライブや個性的な2倍速ドライブをいくつか紹介したが、2倍速のものなら、今や実勢価格で2万円を切っているものも多い。速いにこしたことはないが、値段も、という人は右の表を参考にね。

CD-ROM付き BOOK

最近増えてきたCD付きの本。ここでは、そうしたCD付きの本をレビューするのだ。どんな内容で、何が入っているのだろうか。いや、べつに敵を作ろうってわけじゃ……。

MAC USER

ソフトバンク

数あるマック雑誌中、毎号CD-ROMが付いてくるのはすごいが、CDの内容はツールなどの体験版と、シェアウェアとなっていて、わりと普通かな？

価　格 1200円[税込]
対応機種 マッキントッシュ
マニア度 ★★
CD充実度★★★

DOS/V POWER REPORT

インプレス

ハードおたくは生きていた！　本の内容はDOS/V関係本の中ではわりとソフトよりではあるものの、やっぱ難しい。CDの中身はその点でかなり充実。

価　格 1980円[税込]
対応機種 ウィンドウズ
マニア度 ★★★★
CD充実度★★★★★

OS/2 MAGAZINE

ソフトバンク

OS/2の本であるというコンセプトからしてたいしたものだが、日本で唯一の本だけに貴重である。添付のCDは、OS/2マニアには頼みの綱となるはず。

価　格 1600円[税込]
対応機種 OS/2
マニア度 ★★★★★
CD充実度★★★★

MediaDirect CD-ROM Magazine

リットーミュージック

テーマはCD-ROMによるエンタテイメント全般という感じ。対応機種はウィンドウズ、マック、PC-98、FM TOWNS、DOS/Vとなんでもあり。

価　格 1480円[税込]
対応機種 全機種
マニア度 ★★
CD充実度★★★

極楽 Macintosh劇場

ビー・エヌ・エヌ

極楽、という言葉の意味がいまひとつわからないが、内容はマックのゲームや、エンタテイメントソフトの紹介が中心。CD2枚付きってはウレシイ。

価　格 2800円[税込]
対応機種 マッキントッシュ
マニア度 ★★
CD充実度★★★★

MediaSpace

三栄書房

もっぱらマックを使ったマルチメディアタイトルの作り方を紹介。ツールの操作法や、アイデアを知りたい人にはいいかも。エンタテイメント部分は少。

価　格 2000円[税込]
対応機種 マッキントッシュ
マニア度 ★★★
CD充実度★★★

初級 PewerMac専科

ビー・エヌ・エヌ

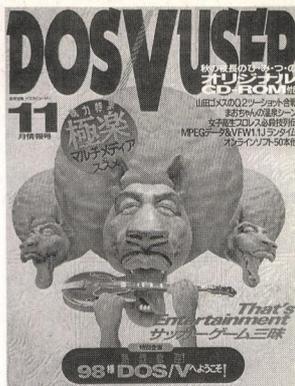
今ひとつ売れていないPewerMacのせいか、内容は通常のマック本とそれほど違いはない。添付のCDの内容も、普通のマックと半々くらいな感じだ。

価　格 2800円[税込]
対応機種 マッキントッシュ
マニア度 ★★★
CD充実度★★★★

DOS/V USER

宝島社

付いているCD-ROMに入っているのは、もっぱらアダルト系のデモソフトと、シェアウェア。そこから拝察できるように本の内容はかなりヤワラかい。

価　格　1800円[税込]
対応機種　ウィンドウズ
マニア度　★★
CD充実度★★★

セクシードールズグランプリ

宝島社

タイトルにもあるように、アダルトものCD-ROM専門の本。ともかく、ギャルの裸が見たいがどのソフトがいちばん抜けるか知りたいという人によし！

価　格　1500円[税込]
対応機種　ウィンドウズ
　　　　　マッキントッシュ
エッチ度　★★★★★

スーパーVOWゲーム

宝島社

内容はひと言で言って、よくわかんない。さすが宝島。ハード、ソフトとも即戦力で役に立つ情報はほとんどなく、ほとんどアングラな感じだ。うーむ。

価　格　2200円[税込]
対応機種　ウィンドウズ
　　　　　マッキントッシュ
CD充実度★★

Entertainment MACマガジン

宝島社

マックのエンターテイメントソフトの紹介というコンセプトだが、やはりアダルト系ソフトが目立つ。見た目はハデだが、内容はやや薄い。まあいいか。

価　格　1600円[税込]
対応機種　マッキントッシュ
マニア度　★
CD充実度★★★★

CD-ROM Magazine

ビレッジセンター出版局

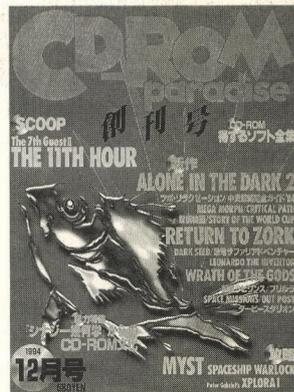
縦書きであることが特徴的なCD-ROMの本。内容的にはさほどすごいものはないが、海外のCD-ROMソフトの最新作がいくつも掲載されているのがイイ。

価　格　1600円[税込]
対応機種　ウィンドウズ
　　　　　マッキントッシュ
マニア度　★★★

CD-ROM paradise

徳間インターメディア

失礼しました。これにも添付CDはありませんが、参考までに。新作ソフトの紹介がメインで、ハード系の話はほとんどなし。紹介ソフト多数はお得。

価　格　580円[税込]
マニア度　★
最新情報度★★★★
手堅い度　★★★★

CD-ROM FAN

朝日コミュニケーションズ

CD-ROMは添付されていないが、一応、参考までに。CD-ROMファンのための総合情報誌と銘打っているだけに、最新情報はなかなか充実。値段も安い。

価　格　580円[税込]
最新情報度★★★★
お買い得度★★★★
マニア度　★★

UPLINK

アスキー

内容的にはハード6分にソフト4分ほど。CDの内容も、だいたいそんな割合になっいるようで、実用本としても趣が強い。アスキーの本ですもんね。

価　格　9800円[税込]
対応機種　ウィンドウズ
　　　　　マッキントッシュ
堅実度　★★★★★

あまり働かないおじさんとポル君の

CDログインのできるまで

働っくおじさん、働っくおじさん、こ・ん・に・ち・は!!

おじさん　今日は、ログイン編集部を訪問してCDログインを作っているところを見学させてもらうよ。できもしないのにCD-ROM付きの本を作ろうとして、みんな青くなっているね。おもしろいね。

ポル君　胃カイヨーで倒れちゃった人もいるらしいね。

おじさん　なにしろ、体験版とかデモ版は自分たちで作るわけじゃないからね。ソフトメーカーからたくさんもらって、それでひと山当てようなんて、虫のいい話だね。

ポル君　おまけに、デジタルなんて経験のある人がほとんどいないから、どんな道具を揃えたらいいのかなんて誰も知らないし、どうやって作るのかもよくわかっていないんだ。人間が古いみたい。

おじさん　なんちゃって、厳しい話ばかりしていると暗くなっちゃうからもうヤメるけど、このページは『CDログインのできるまで』なんだよね。でも、今、記事を書いているんだからまだできてはいないわけなんだよね。変だね。

ポル君　そんなジジィみたいなへ理屈こねてると、ぶっ飛ばすよ。

おじさん　でも、こうやって、今、記事を読んでいる読者にとってはすでにCDログインは完成しているわけなんだな。不思議だね。これはタイムパラドックスと呼ばれ、世界7大不思議のひとつに数えられているんだ。ウソだけど。

ポル君　ふーん。ところで、このCDログインって、普通のログインとどう違うんだろうかね?

おじさん　大きな違いはタイトルだろうかね。

ポル君　わかってるよ、脳たりん。

おじさん　上の写真を見てもらえばわかるように、だいぶ違うね。

ポル君　人を犬だと思ってナメてるね。わかんねぇよ、ジジィ。

普通のログイン

⬆これが月2回刊ログイン。外から見ると表紙やタイトルなどが見える。あえて、一番似ているものを探すとすれば、雑誌かな?

CDログイン

⬆これがCDログイン。具体的な特徴としては中にCD-ROMが入っていることが挙げられるな。大きさはログインと似ている。

CDログインはこんなに役立っている……ようだ。

おじさん　それでは、CDログインがどんなに世のため人のためオレのために役に立っているか調べてみようぜ、犬野郎。

ポル君　しかし、何度も言うようだけど、今の時点ではまだ本ができていないわけだから、こんなに役に立ってるっつても、あんまり説得力ないよ、おじさん。

おじさん　そうだね。じゃあ、やめようか……、っても上にデカデカとタイトルが書いてあるから、もうひっこみがつかないんだよ。

ポル君　むりやりだね。わんわん。

おじさん　まず、CD-ROMのライトワンス版、つまり1回だけ書き込めるCD-ROMはその表面に金、つまりゴールドを使っているんだよ。贅沢だね。彼女にプレゼントすれば、大ヨロコビ間違いなし。年末年始なので、ホテルも混んでいるだろうから、ここらでいっちょうブワーッと熱海あたりにアバンチュールもいいんじゃない。

ポル君　やっぱりむりやりだね。フリスビーの代わりになるとか、自然なのがいいんじゃない。

おじさん　自然、かあ……。

⬆自信がつく。なぜなら、ログインだってデジタルのオマケを付けられるくらいだから、これはもう、誰だってデジタルのおまけを付けられることが判明したようなものだ。

⬆ゲーム選びの役に立つ。お目当てのゲームをあらかじめ体験し、購入のときの参考にできるのは、言うまでもないが今回のCD-ROMの目玉だ。これでお金の節約もできるぞ。

⬆終わった後はコースターの代わりに、あるいは人にぶつけて遊ぶ、はたまた、オデコに貼って写真を撮る、手鏡の代わりに使うなど、アフターケアもばっちり大丈夫だ。

チャート式
CDログインはこんな感じで作られている!

おじさん　楽しい話はこれくらいにしてそろそろ実際にCDログインがどのようにして作られているかを見てみることにしよう。……さ、着いたよ。だいたいの流れは、右の連続イラストを見ればわかるね。

ポル君　これはしかし、本誌月2回刊ログインと同時進行だから、鼻から血が出るほど大変だね。

おじさん　犬のくせにスルドイね。でもみんな鈍いから、これがどんなに厳しいか、よくわかっていないんだね。うまいもんだね。

ポル君　ふーん、この若年労働層の搾取って、なんだか産業革命のころのイギリスみたいだね。

おじさん　カッコいいだろ。でもまあ、これは順調に行っているときの話だね。だいたいは、こんなに順調にはいかないんだよ。写真を撮るのを忘れたり、原稿を書くのを忘れたり、ソフトハウスから体験版をもらうのを忘れたり、いろいろと問題が起きてくるんだ。

ポル君　話を聞いていると、問題の原因はだいたい本人だね。

おじさん　まったくそうだね。ちゃんとできればいいのにね。

ポル君　もともと、それができれば苦労はないんだろうな。

スタート

☗最初は偉い人たちがアニャアニャしたりモニャモニャしたりして企画が成立。

☗神のおふれのように、下々の者に企画が伝達され実行に移される。ハレルヤ。

☗ソフトハウスと密談。悪いようにはしませんぜ、へっへって感じ(誇張あり)。

☗同時進行で本を作る。ソフトはまだなのに本を作らなければならず、ツライ。

☗さっそくCD-ROMを焼く。通は〝焼く〟と言うのだが、火にくべるのは感心しない。

☗原稿を書く。ソフトがまだなのに原稿を書かねばならず、これもまたツラい話。

☗収録するムービーを撮影したりソフトを作ったりする。なぜこんなことまで?

☗とかなんとかやりながら完成。あとは寝るだけ。なんだ、わりと簡単じゃんか。

あがり

おじさん　犬のくせにいいことを言うね。犬のくせに。おじさんも、順調に行っていれば今ごろ係長ぐらいにはなって結婚して子供のふたりぐらいはいるはずなんだよ。

ポル君　夢見てんじゃねーよ、ジジィ。それより、パソコン雑誌界も、やはり、いろんなことを企画しないと難しい時代になったのだろうかね、おじさん?

おじさん　……。おじさん、キミのようなワン公とはあまり難しい議論をしたくはないんだよ。プライドが傷つくからね。

ポル君　そんなこと言っちゃって、よくわかってないんだね。マルチメディア関係がいろいろと話題になったり、CD-ROMバンドルの雑誌が増えたり、ウィンドウズとか、DOS/Vとか、難しい話がお盛んになってきたもので、パソコン業界最大のイロもの雑誌ログインでも何かやらないといけないような気になっちゃって、まあ、とりあえずはCD-ROMでもくっ付けとけばいいだんべ、と思って始めてみたんだけど、思いのほか大変なんで血の気が引いている、って感じじゃないの。図星でしょ、おじさん。

おじさん　おじさん、前からキミのことがなんとなくヤだったけど、仕事だからガマンしてたんだ。

というわけで……

おじさん　というわけで、ここでもたくさんのおじさんたちが一生懸命働いて、ボクらのめたに雑誌を作ってくれているんだね。

ポル君　CD-ROMの中にはソフトがタップリ入っているし、記事は読みごたえが十分だし、みんな本当に……、えーと、あー、……これ、なんて読むの、おじさん。

おじさん　大満足。だいたい犬に漢字を読ませようと思った自分が憎いね。ちゃんと練習しておけよ。

ポル君　そうは言っても、自分で読んでいてちょっと恥ずかしかったのも事実だったりして。

おじさん　そうかも知れないね。しかし、まだまだ働くおじさんたちの戦いは続くんだよ。ちょっと油断するとすぐにヌルくなってしまうのは人間だから仕方がないんだ。だから、読者のみんなはどんどんご意見ご希望を送らないといけないんじゃないかと思うぞ。

ポル君　わたくし思いますに、このあんまり働かないおじさんとポル君という記事も、どう考えてみても、そうとうヌルイ……。

AM8:00

AM9:00

AM12:00

PM3:00

PM10:00

あるバリバリサラリーマンの
CDログインのある生活

おじさん　言葉でいくら説明しても、しょせん、テキストってのは原始的なコミュニケート手段。我々はより直截なグラフィックで、CDログインが役に立っているかを説明しようと思うぞ。

ポル君　午前8時。あるバリバリサラリーマンの1日が始まる。1日の始まりはやはり爽やかにいきたいもの。うんうん。わかるわかる。

おじさん　そんなときにはCDログインだ。うっかり音楽ＣＤと間違えてプレーヤーにかけちゃうと、低くブーンという音が聞こえるだけだったするので、いやがうえにもさわやかさ倍増だ！

ポル君　午前9時。出勤途中もCDログイン。とはいえ、パソコンがなければ、CD-ROMだけ持って歩くてもあまり意味はないのでは？

おじさん　いやいや、バリバリサラリーマンともなれば、CD-ROMをじっと見ているだけでもだいたいの内容がわかるって、そんなわけねーか。

ポル君　やがて12時。お昼休みにもCDログインだ。なにしろ100本以上ソフトが入っているから、1日1本チェックすると、全部見るのに3ヵ月近くかかるわけ。3ヵ月後にはすっかり新作ゲーム通だが、3ヵ月もたてば新作ではなくなるので、すっかり時代遅れ。さすがバリバリサラリーマン。

おじさん　仕事が一段落した午後3時。オフィスラブの相手に今夜のデートはＯＫ？　のサインを送るバリバリサラリーマン。そこでも大活躍するのがCD-ROM。CDに反射した光が暗号になっているのだ。なんだか、課長◯耕作みたいでしょ。

ポル君　どちらかというと、インデアンみたい。そして午後10時。1日の疲れを癒すバリバリサラリーマンとそのよき友であるCDログイン。ヒゲそりにも使え、コーヒー皿にもなり、うーんいいぞ。

ポル君　バリバリサラリーマンも読者も大満足のこの本って、まあ、こんなところかな、おじさん。

まじめコラム　CD-ROMの種類

ざっと、CD-ROMの分類について説明しよう。CD-ROMは大きく右のイラストのように分けられるのだ。

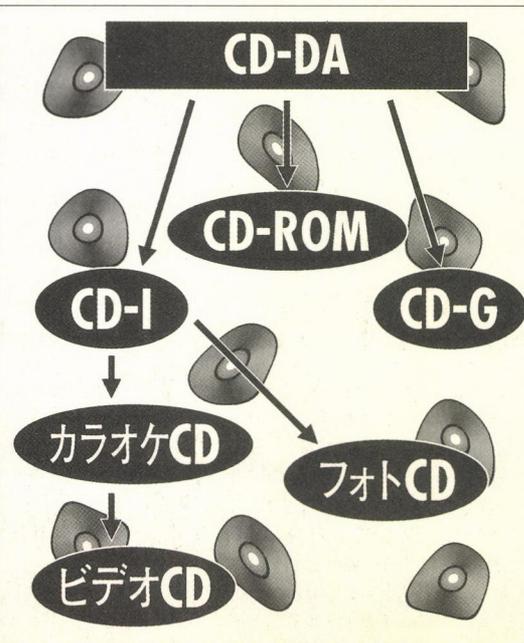
●**CD-DA**　普通に見かける通常の音楽CD。1982年に規格化された。

●**DG-G**　CD-DAのサブコード領域にグラフィックデータを入れたもの。カラオケなどに使用されている。

●**CD-ROM**　CD-DAの音楽データの代わりに、コンピューターのソフトウェアを入れたもの。ソニーとフィリップスによって決められた規格書（イエローブック）で1983年に規格化された。

●**CD-I**　1986年に規格化。フォーマットだけでなく、ＯＳなども規格化され、音声、画像に対話性を持たせている。

●**フォトCD**　写真をＣＤに入れたもので、コダックより提唱された。

●**ビデオCD**　CD-Iに動画を入れたカラオケCDを改良し映画などが見られる。

そんなわけで完成したのだ! まだだけど。

おじさん　いろいろとあったけど。ここらでちょっと真面目な話をしないといけないかも知れないな。
ポル君　編集長恐いし。
おじさん　んなことねーよ。さて、このようにしてCDログインができているわけなんだけど、トータルに見て、何に近かったかな。
ポル君　うー、ソフトハウスかな。
おじさん　そうだね。ちょっと強引な結論を引き出そうともくろんでいるんだけど、これからの出版メディアは、ますますデジタル化の度合を深めていくんだね。だから、みんな乗り遅れちゃいけないと思って大変なんだね。どーしてこうなっちゃったのかと言うと、やっぱり政治がいけないんだね。
ポル君　なんじゃそりゃ？
おじさん　うそうそ。でも、次はヌード撮影をやりたいところだね。
ポル君　だから、そりゃなに？
おじさん　マルチメディアだからね。おじさん、やっぱりヘアー化も仕方ないと思うんだよね。
ポル君　おじさん疲れて壊れちゃったので、じゃあ、またねー。

まじめコラム　CD-ROMはこうやって焼かれる

STEP1

CD-ROMが焼かれるというのはどういうことなのか、順を追って見ていき、わかった気にだけなろう。まずは、なにはともあれCD-ROMに入れるものを準備しなくてはならない。データは、文字、画像、プログラムに分けられ、ハードディスクや1回だけ書き込みのできるCD-Rなどに作られる。

⬆CD-ROMの記憶容量は約540メガバイト。フロッピーディスクにすると約500枚。非常にコンパクトなメディアなのだ。

STEP2

これらのソースデータをプリマスタリング工程にかける。つまり、ファイル構造をISO9660規格のフォーマットに変換し、ハードディスク上にディスクイメージを作り、それをCDレコーダーに転送するという作業だ。ここがうまくできないと、最終的な完成品の機能や使いやすさに影響を与えてしまう。

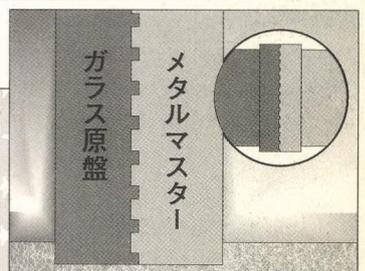
⬆キーワードはISO9660　フォーマット。このファイルフォーマットを使うことによって、様々なソフトからCDが読める。

STEP3

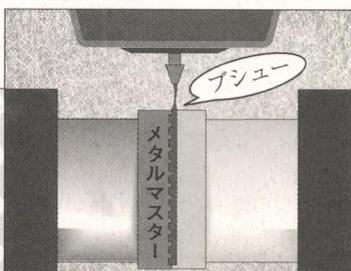
ここからマスタリング作業に入る。ガラスの原盤にフォトレジスト液を塗り、レーザーによってデジタル情報を記憶するピットと呼ばれる穴を掘るのだ。その後、ディスク表面の状態、情報の欠陥など、何度もチェックを重ね、銀でメッキされたのち、ガラス原盤となる。この原盤を複製するわけだ。

⬆レーザーによって、人間には見えないような小さな穴を掘っていく。本当かどうかは見たことがないので自信がない。

STEP4

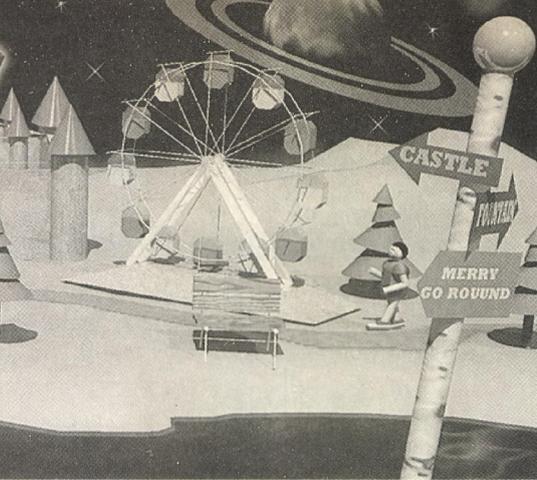
ガラス原盤の検査で問題がなければ、この原盤にニッケルが電気鋳造される。ある形にネンドを強く当て、それをはがすとその形が複写できるのと同じ要領で、ニッケルをはがすと、それは原盤のピットを反転させたものになっている。これはメタルマスターと呼ばれ、射出成型機の金型となるのだ。

⬆メタルマスターはこのようにガラス原盤がすっかり反転したもの。まあ、シリコンゴムにより型取りみたいな感じかな。

STEP5

メタルマスターは射出成型機にセットされ、そこに高圧でポリカーボネート樹脂が射出される。ダンドリとしては、金型を使ってプラスチックモデルを作るのと大差ないのだ。こうして、原盤と同じ情報を持ったCD-ROMが大量に作られることになる。また、製品のチェックは必ず何度も重ねれらる。

⬆射出成型機にメタルマスターをセットし成型すると、今度はガラス原盤と同じものができる。プラモデルそっくりだ。

できあがり

反射膜や保護膜をコーティングし、検査。CD表面にレーベルを印刷し、また検査。製品から一部を取り出してまたまた検査。こうした工程を経て、CD-ROMは世の中に出ていく。なにしろ情報の入った穴の深さは、たったの0.15ミクロンほど。ツマヨウジと人間の手で作れるようなものではないのだ。

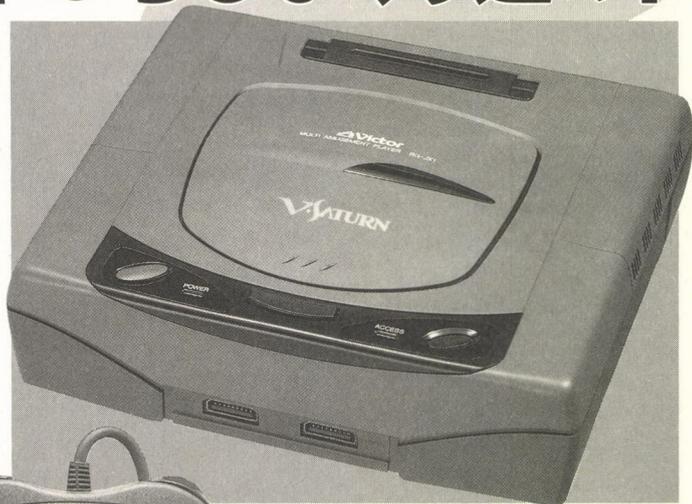
⬆かくして大量生産により価格も安く、小さく薄く軽いくせに非常に大量の情報の入ったCD-ROMができあがるのだ。

セガサターン絶好調!!

家電ルートからもなぐり込み!

本体発売から約１カ月がたったセガサターン。前評判どおりの大人気で、いまだに手に入れられずに悔しい思いをしている人もいることだろう。だが、なにもセガのサターンが買えなかったからといって落ち込む必要はない。このサターンというマシンは、セガ、ビクター、ヤマハ、日立の４社共同開発によって完成されたもので、その各社からもサターン互換機が発売される予定なのだ。すでにビクターからは、V・サターンなるものがセガサターンと同時に発売されているわけだが、これは形も中身もまったく一緒。違うのは本体に書かれているロゴだけだ。

こういった互換機たちは、玩具などの流通ルートではなく、家電ルートを通じて発売されていくようである。電気屋さんにサターンが置いてあれば、地方の人たちも手に入れやすくなるというものだ。ヤマハ、日立から発売されるサターンも、早く見てみたいよね。とにかく、セガサターン＆V・サターンはただいま絶好調といったところです。

セガサターン

⬆セガから発売されている〝セガサターン〟やっぱりセガというブランドネームは大きいのか。こだわる人もいるんだろうなぁ。

ビクターのV・サターン

⬆でもV・サターンだって立派なサターンだ。機能的に変わるところなんかひとつもない。形だって同じなんだからね。メーカーなんか気にしないよ、という人であれば、価格的にもこちらをおすすめする。

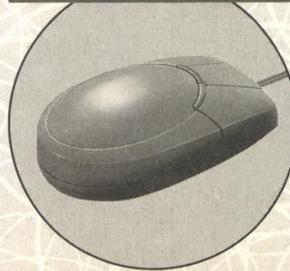
付属品も変わりなし、ソフトだって完全互換だぞ

セガサターンの完全互換機として、ビクターから発売されているV・サターン。ゲーム好きの人から見ると、こういった互換機というのはあまりよいイメージが湧かないかもしれない。メガドライブのときも、ワンダーメガというCD-ROMドライブ一体型のマシンがあったけれど、これはカートリッジの形状やらなんやらの問題で動かないソフトがいくつかあったりしたもんね。

けれども、このV・サターンにいたってはそんな心配は必要なし。だって、上の写真で見比べてもらえばわかるとおり、デザインにおいてはまったく一緒。ソフトはCD-ROMで供給されるわけだから形状の問題なんてないし、カートリッジスロットの形だって同じだ。

オプションとして発売されるバーチャスティックやシャトルマウスだってそのまま使えるぞ。

バーチャスティック

シャトルマウス

パンツァー・ドラグーン

●セガ　●CD-ROM
●発売日未定　●7800円

まだ発売日は未定だが、サターン発表当初から話題になっているのがこの３Ｄシューティング『パンツァー・ドラグーン』だ。『バーチャファイター』同様、ポリゴンとテクスチャーマッピングを駆使しており、それによりリアルな３次元空間を実現している。

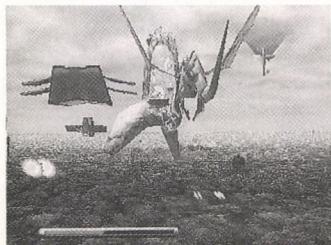
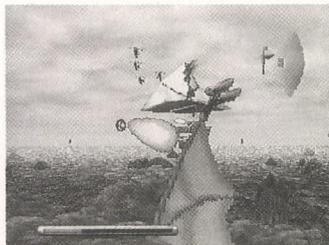
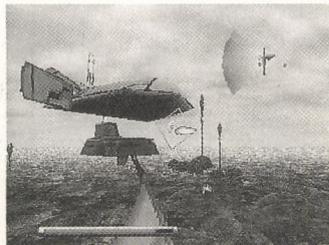
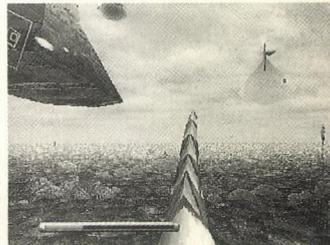
特に目を見張るのは視点切り替えシステムで、前後左右から襲ってくる敵を、振り向きながら倒さなければならないのだ。難易度は高いかもしれないが、ポリゴンならではのこのシステムに注目だ。

3Dシューティングの新次元!!

⬆視点や視界を切り替えられるのは、ポリゴンで空間を形成しているから。まさに新次元のシューティングゲームだ。

ああ美しきかな、テクスチャーマッピング

⬅⬆ポリゴンだけでは味気ない画面も、テクスチャーマッピングによってこんなに美しくなる。技術の進歩はゲームをここまで変えてしまうのだ。

4方向切り替えの視点を駆使して進むのだ!

⬆通常の視点。前方向から飛んでくる敵に対してはこれで応戦だ。プレーヤーのドラゴンをウシロからとらえるという視点はなかなかかっこいいよね。

⬆こちらは右方向を向いたときの画面。ドラゴンの翼が見えるというのはリアルでよろしい。レーダーで、素速く敵の位置を察知するのがポイントだ。

⬆左方向の画面。こちらも翼が見える。このゲームは、視界による攻撃範囲がきっちり定められているので、切り替えるときは十分注意しなければならない。

⬆ユラユラとゆれているシッポがかわいらしい。なんて見とれている場合ではないぞ。敵は背後からも迫ってくるので油断は禁物なのだ。緊張感を保ちつつプレーしよう。

次のページはバーチャファイターだ!

バーチャファイター

●セガ　●CD-ROM
●発売中　●8800円

　言わずと知れた超人気ポリゴン格闘ゲーム『バーチャファイター』。本体と同時にアッという間に売り切れたとか。いやはや、ホントにサターンの勢いはとどまるところを知りませんな。
　さて、このゲームはいちいち解説するまでもないでしょう。アーケード版が爆発的ヒットになり、現在は『２』が稼動中という、セガの技術が生み出したアミューズメント業界最高峰の格闘ゲームだ。ポリゴンで、あそこまで人間の動きを表現するというのは並み大抵の技術では実現することができないのだが、それをやってのけてしまうあたりはさすがセガって感じ。
　しかしそれほどのゲームを、いくらサターンとはいえ家庭用ゲーム機に移植するのだから、かなりの障害もあったらしい。アーケード版の『バーチャファイター』はポリゴンのみで処理されていたのだが、サターンに移植されるにあたり使用できるポリゴン数が減ってしまう。それではグラフィックの質が落ちてしまうというので、テクスチャーマッピングでそれを補っているのだ。言葉で説明してしまうのは簡単だが、家庭用ゲーム機でありながらここまでアーケードに近いものに仕上げるというのがどれほどのことかは、パソコンに携わるログイン読者なら理解できるだろう。
　本誌に付いているCD-ROMには、この『バーチャファイター』の映像が収録されているので、まだ購入していない人はその動きを実際に確かめてほしい。

⬆どこから見てもアーケード版に劣らない素晴らしいデキ。ここまでのものを開発してくれたセガのスタッフの方々には、本当にお礼を言いたいぐらいだね。

バーチャ戦士8人の必殺技オンパレード

ラウ

⬆見た目も派手だし、相手に与えるダメージもでかいというまさに大技。相手が倒れたところにダウン攻撃をくらわせれば、さらにダメージは大きくなる。対戦するほうはくれぐれも気をつけたい。

アキラ

⬆アキラが持つ技の中では最強。相手との距離によってダメージは異なるのだが、カウンターで入ったときは気持ちよすぎ。ガードされるとスキができる。

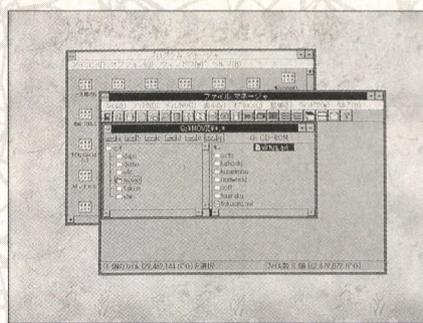
パイ

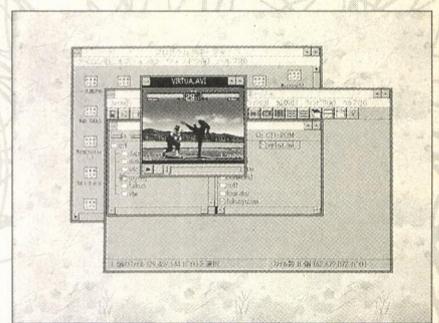
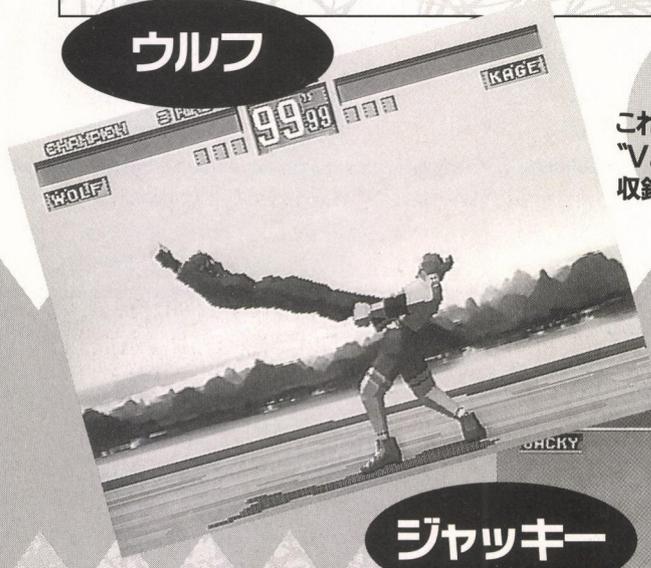
⬅投げ技のひとつ。相手に与えるダメージはかなりのものだが、技をかけたパイ自身が大きく前方に転がってしまうのが欠点。技を出す場所を考えないと、見事に自分からリングアウトしてしまう。

CDログインだからゲームの動きだって見られるのだ!!

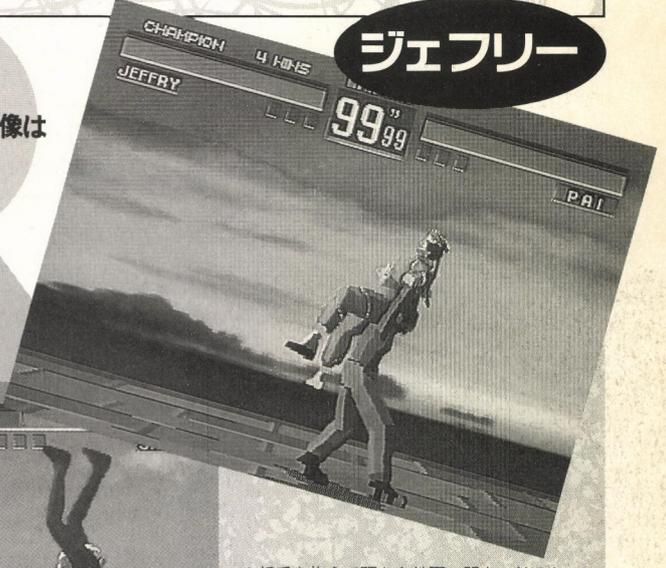
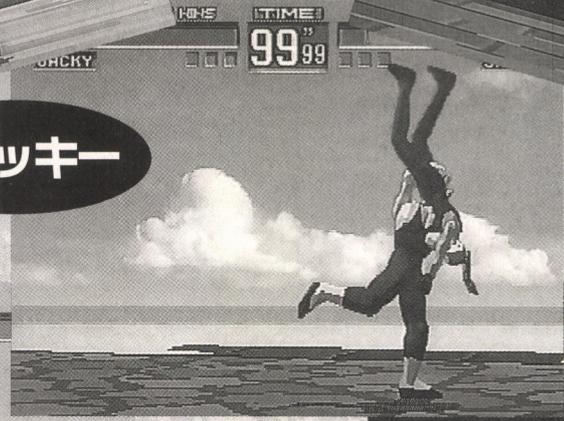
ここで紹介している『バーチャファイター』の動画ファイルが、添付のCD-ROMに収録されている。次世代ゲーム機を買うか否か迷っている人は、これで動きのすごさを実感してほしい。取り込んでいるものなので多少画質は落ちているが、その迫力は十分伝わることと思う。

動画ファイルはウィンドウズ上で鑑賞していただくことになる。ファイルマネージャーを立ち上げて、右に挙げてあるファイルをダブルクリックするのだ。

ウィンドウズからファイルマネージャーを立ち上げて

⬆ウィンドウズユーザーでなければ見られません。まずはファイルマネージャーをオープン。

Vartua.AVIをダブルクリックしてやろう

⬆"Vartua.AVI"として保存されているのでダブルクリックしてやろう。映像が動き始めるぞ。

注

これらの必殺技の映像は"Vartua.AVI"に収録されています。

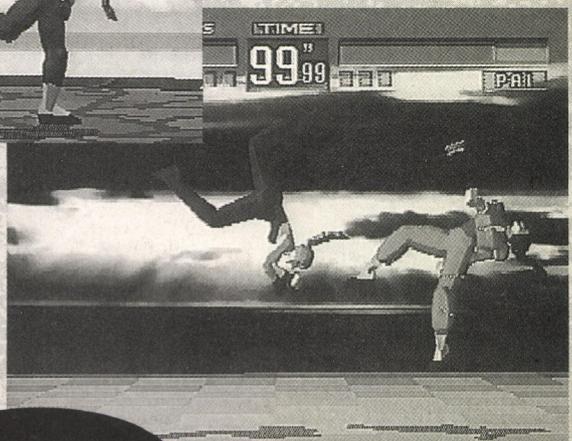
ウルフ

ジェフリー

⬆相手を抱えて頭から地面に叩きつけるというとんでもない技。上段蹴りをかわした後などに狙うと入りやすいぞ。動きがスローかつ派手なので、決まるととてもスカッとする。

ジャッキー

⬆相手を抱えて頭から投げ落とす技。モーション時間が長いので、与える精神的ダメージも大きい。投げたあとに頭側に立つことができるというのも有利な点で、起き上がりに合わせて様々な技をぶち込むことが可能だ。ぜひとも決めたい。

カゲ

⬆カゲならではの変則技。相手との間合いが近い場合は、立ちガードを崩してダメージを与えることができる。起き上がりを狙うのもよい。

サラ

⬆どこかで聞いた名前だが気にしない。相手が不用意にジャンプしたときに狙うと、カウンターで入るので与えるダメージは大きくなる。

知らなかったほうがよかった世界 番外編

知らなかったほうが THE KOYANO STRIKES BACK よかった世界

第9回 A編古谷野さんの逆襲の世界

ジャジャジャジャーン、ジャーン、ジャジャジャジャーン、ジャン、ジャジャジャジャーン、ジャン(作曲:ジョン・ウイリアヌス)。というわけで、スター・ウォーズのテーマにのって、三度、A編の古谷野さんの登場です。

ログイン別冊ではありますが、知らなかったほうがよかった世界をお届けしちゃいます。当コーナーはログイン本誌に不定期連載中の変なページで、みんなの知らない世界を紹介するという、慈善事業のようなコンセプトで記事を作っています。だいたい1〜2号おきに掲載しているので、興味のある人は本誌のほうを見てください。

さて、今回は別冊、しかもモノクロページということで、ひさびさの番外編とし(本誌'94年15号以来)、コンピューターに関係あるテーマを取り上げてみました。題して『KOYANO STRIKES BACK』(邦題、A編古谷野さんの逆襲)である。これはログイン'94年の8号と14号で紹介したA編の古谷野さん記事の続編であるからして、本誌を併読している人はバックナンバーをひっくり返してくれたまえ。

なお、参考までに、アタリ人の古谷野さんとコモドリアンの古谷野さんは同一人物であるから、そのへんは勘違いしないように。これって、結構衝撃的事実でしょ? ルークとレイアが兄妹だったみたいな。実はそうだったんですよ。ハハハハハ。で、今回はその古谷野さんの持っている、コモドールとアタリ以外のコレクションを紹介しちゃうのだ。基本的に集めているマシンはコモドールとアタリが中心なんだけど、実はこれ以外のコンピューターやコンシューマーも集めているそうなので、取材に行ってきたわけです。

まず、最初に取材許可をもらうために電話をしたんだけど、なんと「いゃ、ちょっと部屋がすごい状態なので」という返事が返ってきたのだ!! ここで、我々取材班の間に緊張が走る。あの古谷野さんが自らすごいというのであれば、それは想像を絶するほどのことであろう。われわれも命知らずではないので、大事をとって1週間後に取材をする予定に変更したのだ。

そして、それから一週間後。ひさしぶりの古谷野さんの部屋は、意外に広く感じたのだが、三度目の訪問であったので、そう思ったのかもしれない。だが、確実にマシンが増えたのは、通路の幅と荷物の高さでわかった。より、狭く、高くなっていたからだ。さらに微妙なバランスによって空間が成り立ち、今回の取材も立ったまま行なわれたのは言うまでもない。

こりゃすごい!

⬆コモドリアン古谷野さんは数台のC64系を持っているが、これは新たに入手したVIC-20(VIC-1001のアメリカ版)だ。

特別インタビュー

究極のコレクター A編古谷野

当コーナーではお世話になりっぱなしの古谷野さんに、懐ゲーマシンファンのためにいろいろと聞いてきました。これからマシンを集めようとしている人たちは参考にしてね。

ログイン　いやぁ、ますますマシンが増えましたね。ベクトレックスが間に合わなかったのが残念ですけど。

古谷野　もう1週間取材日が遅いか、もうちょい取材の連絡が早かったらなんとかできたけど。やっぱりベクトレックスないとさびしいでしょ？

ログイン　というか、もう知らないマシンばっかりですよ。で、今回はどうやってそういうマシンを集めているか教えて欲しいんですけど。

古谷野　今から？　それは無理でしょ。というかかなり難しいですよ～。まぁ、欲しいのはアタリかコモドールだとは思うけど、どっちもつらい。コモドールなんてアタリよりベンダーが不親切だから特にだね。逆に言えばアタリのほうがまだ見つけやすいかもしれない。アメリカとヨーロッパの両方で探せるけど、コモドールはヨーロッパでも難しいよ。

ログイン　じゃ、古谷野さんはどうやって探しているんですか？

古谷野　主にインターネット。世界中のどこの国のなんというお店で、何のパーツを扱っているかこまめに探しているんですね。ソフト、ハードともベンダーリストをチェックする。あとは通信販売で取り寄せ、かな。ほら、これなんかポーランドで発売している新作ソフトのリスト。

ログイン　げげっ!!　ポーランドまでチェックしていたとは。でも、どんなソフトか見当もつかないですね。

古谷野　だから、片端から注文しちゃう(笑)。とにかくまめにチェックですね。そうすればニューヨークでC128Dあたりが40ドルぐらいで売っていた、なんて情報も入ってくる。せっかくネットがあるんだから、ソフトのメールをもらったりとかね。あっ、これはおみやげです。C128持っているんでしょ？

ログイン　げっ、これは『ジュピターランダー』のカートリッジではないですか!!　いいんですか、こんなものをもらっちゃって!!

古谷野　ダブッてるから。

ログイン　……。

古谷野　いやね、あまりにすごい数のソフトがあるんで、リストを作ろうと思っているんですよ。ほかにもいくつかダブっているのがあるから、それは整理した後でね。

ログイン　むむむ。なんとなくすごさがわかってきた気がします。あと、最近入手したCDTVのコントローラーが欲しいんですけど、どこかに売ってませんかね。

古谷野　日本じゃもうダメ。イギリスはあるんじゃない。

ログイン　イギリスですか。

古谷野　あと、ケーブル自作でキーボードをつなげる。配線図はネットから……。

ログイン　自作はちょっと。

古谷野　あっ、コントローラーどっかにあったな。プロトタイプだけど、余ってるから。A2000持っているでしょ。そしたらケーブル自作でポートをつないで、ネットからナントカ(失念しました)をダウンすればCD-ROMドライブとして使えますよ。

ログイン　……。CDのソフトはどうするんですか！　じゃ、最後にこれから欲しいマシンを教えて下さい。

古谷野　さすがにボンマシンは一杯あって収集つかないから迷ってますけど。あと、フェアチャイルドのチャンネルFでしょ、アルキメデスでしょ、アップルⅡGSの最新ROMバージョンでしょ。Adamとかアタリ2800のシアーズ仕様も欲しい。

ログイン　シアーズって、アメリカのデパートのシアーズですか？

古谷野　そう、そこで売ってた2800は、シアーズのロゴが書いてあるんですよ。ⅡGSはね、日本にあるのはウォズ仕様ばかりだし、ボッているから(10万円もするらしい)。とにかく最新ROM仕様がほしいんです。

ログイン　な、な、な、なんてディープなんだぁぁぁぁ!!　スゴすぎ。

最近の古谷野さんは、アタリとコモドールのマシンもひと段落したので、コンシューマーに手を出し始めたそうだ。といっても、ベクトレックスとか、インテレビジョンⅡなど、今でも手に入りづらいマシンばかり。ただ、今回の取材はタイミングの悪いことに、ベクトレックスは来週に届くということで実物を見ることができなかったのだ。う～ん、残念。

「もうちょっと早く言ってくれればフェデラルに変更して、航空便にしたのに」と古谷野さんは言ってくれたが(フェデラル・エキスプレス:有名な速配の宅急便)、別にそこまでしてくれなくても、て感じ。いゃ～、いつも親切すぎて恐縮しちゃいますな。

そんなわけで、ベクトレックスはまたの機会にということで、インテレビジョンⅡを見せてもらったのだが、意外にも初代インテレビジョンとはまったく違うデザインであった。というのも、初代インテレビジョンが発売されたころは木目の高級感ぽいデザインが流行った時代だったけど、インテレビジョンⅡのころはNESと同様、プラスチック的なデザインが流行っていたためだろう。まぁ、外見的には普通になっちゃったわけだ。

ただ、海外のマシンのおもしろいところは、いろんなオプションが発売されていて、たとえばお絵かき用のプロッターや、声の出るボイスシンセサイズモジュール、アタリのソフトが使えるシステムチェンジャーなど、とにかくいろいろあるのだ。そして、これらのオプションにはスロットの入出力が付いているため、電車のようにつなげて使うことができる。便利でしょ？　下の写真は3つつなげた状態だけど、アメリカならではだよなぁ。こんなのってさ。日本でインテレビジョンを持っている人はいるけど、こういったオプションを集めている人はいないんじゃないかな？　すごいよなぁ～。

オプションは連結で使えます

➡不格好だけど、こうやっていくつものオプションをつなげることが可能。左がインテレビジョンⅡ、真ん中がシステムチェンジャー、右がボイスシンセサイズモジュール。どう？

インテレビジョン以外のマシンは右のページを見てほしいのだが、もう、ここまでくると知らないマシンばっかりになってきちゃいますな。この中で古谷野さんが特に気に入っているのが、TIのマシン。TIというのは、最近のログインにはとんと登場しなくなっちゃったけど、テキサス・インスツルメンツ社のことで、昔はゲームマシンも作っていたメーカーだったのだ。

で、TIが作った99/4Aというマシンは、本体と拡張ボックスからなる組み合わせで構成され、拡張ボックスには全スロットにアクセスランプが付いている。だから、ディスクにアクセスした場合、ディスクのランプと拡張ボックスのアクセスランプがつき、それがメモリーに転送されればメモリーを差してあるスロットのアクセスランプがつくことになる。つまり、データがコンピューターのどの部分を通過しているかがひと目でわかるようになっているのだ。

くぅ〜、イカす設計だなぁ。というわけで、これが古谷野さんが最近感動したマシンだそうだ。あとベクトレックスの話なのだが、もうこのマシンは10年以上前のものということで、商用を除くソフトウェアはすべてフリーウェアになっている。だから、それらのソフトをひとつのカートリッジにまとめたものなどが作られ、配布されたりしている。もちろん、値段はすごく安くて、これにも感動してしまったとのこと。昔のディスクは材質が悪く、10年くらいで読めなくなっちゃうものも多い。だが、フリーウェアであれば自分でROMに焼いて保存できるため、かなりうれしい話なんだって。

さて、話はちょっと変わるけど、こういう記事を読むと、自分も集めてみたい、と思うだろう。だが、古谷野さんは英語がわかるから、インターネットや通販を駆使して買うことができるのだ。そう、英語力が必要なのである。学生諸君、ただで教えてくれる人がいるうちに一生懸命勉強したほうがいいぞ。

こ、こいつは!!

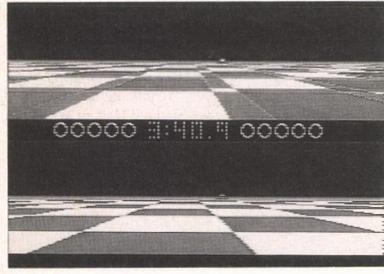
⬆キーボードカバーです。なんちて。これはC64系のマシンのオプションで、2オクターブ分の鍵盤が付いている。しかし、こんなアイテムがあったとは。さすがアメリカだ。

古谷野さんおすすめソフト100選

今回は特別に古谷野さんおすすめのアタリソフトを紹介しよう。とはいっても、心配なので7本挙げてもらい、われわれで5本に絞りました。何で心配だったかというと、テトリスが大流行りしたとき、古谷野さんは高橋ピョン太に、ポストテトリスのすごいハマリゲーがあるのだがタイトルはまだ言えない、と話をしたらしい。で、その後、よくよく聞いてみると、そのゲームとはスピン○ィジーのことだったのだ。ね？

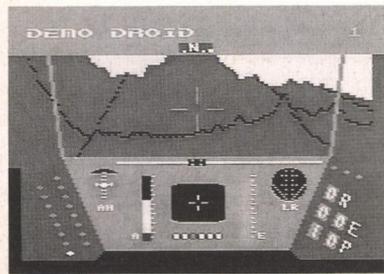
まぁ、ちょっとメジャーなゲームも入っているけど、実際の画面を見た人はそんなにいないから、別にいいでしょ？　これらのムービーは全部CDに入っているぞ。ファイルはMOVIEの中のNONWORLDだ。

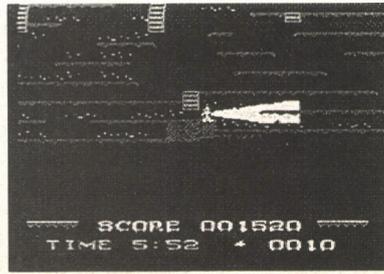
NECROMAMCER
SYNAPSE Software

'82年に発売されたシナプスのソフト。ドルイド僧になって敵を倒すのだが、木の動きがマンガっぽくてよい。3種類の面でステージが構成され、バラエティーに富んでいる。

BALLBLAZER
Lucas Arts

これは有名なゲームだから知っている人も多いだろう。内容はふたり版サッカーなんだけど、高速でホバーリングする乗り物で戦うというのがミソ。ルーカス・アーツのゲーム。

ALTERNATE REALITY
DATA SOFT

3Dロールプレイングなのだが、カラオケを歌わせられる。まずメインテーマを、酒場に入れば酒場のテーマを、という感じ。しかも、酒場ごとに曲が違う。データーソフト製。

RESCUE ON FRACTAIUS
Lucas Arts

これもルーカス・アーツのゲーム。とある惑星に取り残された人を助けるのだが、結構、こんな画面でも3Dっぽい感覚がして楽しめる。音楽もよく、これも大ヒットした1本。

MOUNTAIN KING
CBS Software

古谷野さん曰く、一部で傑作と言われているソフトらしい。ある条件を満たすと妖精が出現し、その居場所を音楽の強弱で見つけるという内容。メーカーはCBS。以下、95本略。

これがA編古谷野さんのレアものコレクションだ!!

あなたの知らない世界はまだまだあるのです……

● ZX SPECTRUM

⬆シンクレアのマシン。シンクレアというと、日本ではZX-80が有名だけど、こういうマシンもあったのだ。キーボードはいわゆる〝ケシゴムキー〟で小さい。

● ZX SPECTRUM+

⬆+(プラス)はサイズがひとまわり大きくなり、キーボードはプラスチックのキーになった。うしろにインターフェースボードを差せるなど、拡張性も高かった。

● APPLE Ⅱc

⬆APPLE Ⅱシリーズ最後の5インチマシン。実はⅡc+という3.5インチドライブ内蔵のマシンもあったそうで、これはそう珍しくないでしょ、とのこと。

● Intellivision Ⅱ

⬆マテル社のテレビゲームマシン。日本では最初のインテレビジョンが発売されたので、そちらを知っている人も多いだろう。後継機種はグッとコンパクトだ。

● Bally Arcade

⬆ピンボールで有名なバリー・ミッドウェー社のテレビゲーム。上蓋の中がカセットケースになっている。古谷野さんは、現在、上ブタの修理パーツを発注中(!)。

● TRS-80

➡正式名称はTandy Radio Shack TRS-80 Color Computer 2。マイコン世代の人でも知らない機種だね。とはいっても、実際に所有してた人は何人いるのかな?

● AMSTRAD

⬆ずいぶんと横に長いマシンだが、正式名称はAMSTRAD COLOR COMPUTER。メモリーは128キロバイトで、本体右側には3インチドライブを内蔵している。

● PC-1600K

⬆これもメジャーだよね、と言っていたのがシャープのポケコン。これはその中でも漢字表示のできるマシンで、ほかのポケコンとくらべて、かなり大きく厚い。

● JR-800

⬆ナショナルのパソコンJRシリーズの中でも、比較的ユーザーの少ないハンドヘルドマシン、JR-800も所有。ちゃんとしたテンキー付きなのには泣かされる。

● TI-99/4A

⬆テキサス・インスツルメンツのマシンで、全スロットにアクセスランプが付いているのが特徴。増設メモリーにアクセスしてもランプがつくのだ。すげぇ。

● IBM-PC Jr.

⬆IBMがAPPLE Ⅱのライバルとして登場させた、ピーナッツという愛称のマシン。通称〝キャラメルキー〟といい、とにかく不評なマシンだった。結果、残敗。

● Einstein

⬆古谷野さん自身もあまり知らないという香港製のマシン、アインシュタイン。一応、箱を見るとゲームも発売されたらしい。16色表示のCP/Mマシンなのだ。

まとめ……

いや〜、逆襲というだけあって、知らないマシンが結構あったでしょ? いくらハードを集めている人だって、古谷野さんとくらべちゃうと子供だよね。とにかくいっぱい持っていて、知識も豊富で、ちょっと頭が上がりませんな。今回の取材中、ボールブレイザーを見せてもらったときの会話を紹介しよう。

ログイン やっぱりボールブレイザーはいいですね。

古谷野 でしょう。アップル版も発売されたけど、こっちのほうが音とか色がよくできていますよ。あっ、これは800XLで表示しているから、発色と音がよくないなぁ。XLはビデオとサウンドがちょっと違うんです。800か、このあとの機種だったらよかったんだけど……。

ログイン 大丈夫です(何が)。

どう? やっぱりアタリファンを自称する人は、これくらいじゃないと名乗っちゃだめだよね。かくありたいものですな。

坂本太之介の

勝関をあげろ（カチドキ）

出張版

今回は出張版ということで、本誌のほうではやらないような企画をあえて選んだ。〝特選武将〟や〝烈将記〟などの定例コーナーも、中身はひと味違うのだ。

考察 戦国武将のファッションセンス

意外に思えるかもしれないけれど、戦国時代にも立派にファッションというのもはあった。それどころか、日々合戦に明け暮れた戦国武将たちは、驚くほどファッションに気を使っていたのだ。特に自分が身につける物には、時間と金をかけて様々な趣向を凝らした。

もともと武将たちはみな、戦場でいかに手柄を立てて出世するか、を主眼に生きていた人たちだ。手柄を立てるということは、イコール目立つことでもあるワケで、そのために奇抜なデザインの兜や旗指物を戦場に持ち込んだのである。右ページに挙げた6つが、その中でも特にヘンな、もといファッション性にあふれた兜や旗指物だ。いずれも実際に武将たちが戦場で使用したものばかり。センス的に考えれば、現代のファッションセンスからはかなりかけ離れている。しかし、こうしたアイテムが比較的若い武将たちに好まれたことを考えると、いまも昔も、ファッションは若い世代が作り出すという点で同じであるといえるだろうか。

ゲームからはファッションセンスは感じられない

⬆戦国モノ全般にいえることだが、登場武将のグラフィックが軒並み小さい！　特に顔グラフィックは、その武将の個性を表わす重要な要素。もっと詳細に描くべきでは!?

CD-ROM連動企画 越中黒河家1万10石騒動記

時は戦国時代末期、日本海に面した越中国に、黒河家という弱小大名があった。石高はわずかに1万と10石。しかし当主、治部少輔治朝は分不相応な野心家で、国内が一向一揆によって荒らされているその隙に、近隣の豪族たちを討って領土の拡大を目論んでいた。

1万10石の少身とはいえ、治朝の配下には有能な部下がふたりいた。ひとりが松本甚左衛門陸一であり、もうひとりは甚左とは幼なじみの忍び、猿（ましら）の佐助兵衛だった。

甚左衛門陸一は、越中国にはびこる一向一揆勢との戦いで頭角を現わした、まさに骨の髄まで合戦に浸ったような侍大将である。極端に無口で、戦場でも部下にほとんど下知を下さないことで有名な男だった。その代わり甚左には、刀や槍など得物をとれば手の延長のように使いこなすことができ、馬を操れば足代わりに乗りこなすことができた。その意味では、甚左は明らかに異能の人であった。ともかくこの侍大将の活躍により、越中一の策謀家といわれた三宅保

一向一揆を抑えた越中の雄

⬅これが甚左衛門が仕えた黒河家の居城、黒河城の正門だ。とても1万石余りの弱小大名の城門には似つかぬ、豪壮な造りになっている。

兜&旗指物にセンスが凝縮!

ここには、戦国武将たちが自分をアピールするために工夫を凝らしたアイテムのうち、特に奇抜な兜と旗指物を集めてみた。なかには本当に実用的なのか？　と疑わしいものもあるが、これらはすべて実際に武将たちが戦場で使用したものばかり。さらに右下には、戦国武将のセンスを集大成したイラストを掲載しておいた。

森蘭丸の場合

⬆兜の前立ては「南無阿弥陀仏」。このように前立てに文字を使用した例は多く、直江兼続の「愛」や白石宗実の「也」なども有名だ。

山本勘助の場合

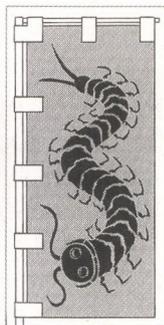
⬆ズバリ自分の姓を染め抜いた勘助。目立たぬことを旨とするのが戦国の軍師だったハズだが、勘助は異例の存在だったらしい。

石田三成の場合

⬆こちらも文字モノ。縁起のよい言葉ばかりを並べた、とは三成本人の弁。関ヶ原にも、この旗指物を持参したハズだが……。

これが戦国武将のファッションだ!

黒田如水の場合

⬆全体を伏せたお椀に見立てた珍しい兜。お椀の中に入るものといえば液体、つまりは水。いかにも如水らしいセンスだ。

武田義信の場合

⬆正確には、武田家の伝令使、百足衆の旗。ムカデは後ろには歩けないため、常に前進を心がけよ、という意味で用いられた。

上杉輝虎の場合

⬆謙信が、まだ改名する前の青年期に用いた旗指物。鬼神のごとき表情の刀八毘沙門天は、戦場ではさぞ効果的だったろう。

たかが弱小、されど弱小。歴史の渦に飲まれた弱小大名家にも、後世に残すべきドラマはある！　追放されてまでも旧主を救わんとしたある武将の物語、ここに開幕！

日々鍛練を欠かさぬ甚左たち

⬅忍びと侍大将……。立場は違えども、ともに出世を夢見て、主君のために戦ってきたふたりが、まさかこのようなことになってしまうとは……。

留助も、南蛮人を妻に持つ巨漢、平林平右衛門も、九州から流れてきた海賊の末裔、岩尾呉輪須も、国内の豪族たちはみな討ち取られることになったのである。

こうした一連の活躍は、越中国内にも徐々にだが、知れ渡るようになっていった。そしてついには、越中黒河家には古今無双の猛将ありとの噂が、近隣の国々にも広まっていったのである。しかしいまや黒河家の英雄となった甚左だけは、自分の活躍の陰に、常にひとりの男がいることを知っていた。もちろんそれが、甚左の幼なじみで手練の忍び、猿の佐助兵衛であることは言うまでもない。

忍びの修行……

➡甚左の盟友、猿の佐助兵衛が修行をしているところ。これは数ある忍術のうちの、壁走りの術である。

ともかく甚左とて、生まれついたときから老練な侍大将だったわけではない。幾多の合戦の中では、あわや命を落としかけたことが何度もあった。そんなとき、決まって佐助兵衛が現われ、甚左を窮地から救い出してくれたのである。しかしこうした佐助兵衛の陰働きを知っているのは、黒河家中でも甚左、ただひとり。佐助兵衛はあくまでも忍び。どんなことがあっても表の世界には名すら知られてはならぬ存在である。だからこそ甚左も、心中で佐助兵衛に手を合わせながら、毎度の論功行賞の席では、ひと言も佐助兵衛について口を開かないのである。常日頃から甚左が無口な

特選武将徹底分析 松本陸一

子孫はパソコン誌の副編集長

松本陸一データ

生没年：不明
名前：甚左衛門、松血威、ほか
官位：なし
生地：越中国黒河村

戦国時代には、歴史の表舞台に出れぬままに消えていった武将が星の数ほどいた。松本甚左衛門陸一も、そんな武将のひとりである。

もともと陸一は、越中国に勢力を張った黒河治部少輔治朝の家臣で、一向一揆征伐で世間に名を轟かせた猛将だった。しかしその陸一を、ある不運が襲った。隣国、越前国を治めていた戦国随一の猛将、青柳宇井郎大夫昌桁が、突如として越中国に侵攻してきたのである。昌桁にとっては、自分の領内のすぐ隣に、同じく猛将の誉れ高き陸一がいることが我慢できなかったのだ。事態を憂いた治朝は、私的な理由から領内を荒らされてはかなわぬと、一方的に陸一を家中から追放してしまった。しかしそんなことで兵を収める昌桁ではなかった。逆に好機到来と、昌桁軍は即座に黒河城を包囲したのである。浪人になりながらも旧主の危機を知った陸一は、黒河家の盟友で能登国の大名、高橋比四太之助義言の下に赴き、援軍を乞うた。この後、陸一や黒河家がどうなったかは、110ページからの〝越中黒河家一万10石騒動記〟に譲る。ともかくこの事件を境に、陸一は歴史の表舞台から消えることになったのである。この陸一から数えて十数代後の子孫が、現在、某パソコン情報誌の副編集長を務めていることは、あまり知られていない。

―ゲームにおける松本陸一の評価―

もともと一切の史料に名前すら登場しない陸一だから、登場武将数1000余人を誇る『覇王伝』にも、当然ながら存在していない。しかし『パワーアップキット』を使えば新規武将を作ることができるので、俺が考える松本甚左衛門陸一像というのを、ここで披露したい。

しかし、いかに陸一が立派な武将であったとはいえ、すぐ近くにその子孫が副編集長として存在している、というのは奇妙なモノだ。「この人の先祖なら、それほど大した人物ではなかったような気が……」という、かなり私見の入った能力値設定の結果、右の写真のような武将になった。これは陸一というより、子孫の副編集長のイメージそのままになってしまった。〝バカチン〟では大王とか呼ばれていても、このコーナーではこんなもんだろう。クソの役にも立たない知識だけは豊富にあるので、知謀は高めに75。実務能力に関する政治、戦闘は……。まあ、こんなもんですかね？ それから日々の言動から、とてつもない野望は持ってそうなので100。気合はもちろん、こんな程度です。

⬆ちょっとヘボ気で陸一には申しわけない。でも子孫をイメージすると、ついこんな数値になってしまう。

越中黒河家1万10石騒動記

明日の出世を夢見るふたり

⬅鍛練が終わると、ふたりはこうして毎日のように夢を語り合った。しかしある日を境に、両者の心には亀裂が……。

のは、あるいは論功行賞で余計な口をきかずに済ますための、カモフラージュであったかもしれない。

しかし、そんなふたりの友情は、たった一度の合戦によって引き裂かれた。黒河領の国境に、突如として隣国、越前の大守、青柳宇井郎大夫昌桁の軍勢が姿を現わしたのである。昌桁といえば、後世に本多忠勝と並び賞されながら、さる戦勝祝いの席に出た河豚毒にあたってこの世を去ることになる猛将中の猛将である。その昌桁にとって、目と鼻の先の黒河家に、自分以上に武名を轟かせる猛将、甚左がいることが我慢ならなかったのである。なんとしても甚左を討ち、戦国一が自分であることを天下に知らしめたい。それが昌桁が軍を発した動機のすべてであった。

青柳軍襲来の報は、越中国内の統一すらままならない弱小、黒河家をパニックに陥らせるに十分だった。家中は乱れに乱れ、特に当主、治部少輔治朝の狼狽ぶりは目に余った。恐怖のあまり治朝は半ば錯乱状態になり、甚左の追放を決意したのである。甚左さえいなくなれば家は守れる。治朝はそう考え、黒河家と同盟を結んでいる能登国の大守、高橋比四太之助義言への援軍要請の使者という名目で、甚左を城から追い出してしまった。ところが、甚左を城から追っても、青柳軍の進撃は止まらない。それもそのはずである。甚左との対決が最大目的であったにしても、黒河城はもはや目と鼻の先。昌桁は甚左との一騎討ちとは別に、城攻めも敢行するつもりだったの

昨日の友は……

⬆佐助兵衛の事情を知らぬ甚左は、無二の友に主君へ諌言することを打ち明ける。

烈将記～ある戦人の生涯

特別編　お市の方

織田信長の妹にして、絶世の美女と謳われたお市は、現在では政略結婚を象徴した、戦国時代、最も不幸な女性だったといわれている。たしかに二度結婚を経験しながら、どちらの夫とも敗戦によって切腹。また結婚生活を送った城もどちらも焼かれ、初めて授かった息子は十歳にも満たぬまま斬首。三人の娘はいずれも幸薄い人生を送っている。ここまでの条件がそろえば、誰でも薄幸の美女というイメージを持つのは無理からぬことといえるだろう。たしかにお市は、幸せとは縁遠かったかもしれない。しかしそうした不幸の原因が、すべて政略結婚にあったとは必ずしも言い切れないのだ。戦国時代の女性というと、どうしても武将の政略の道具として使われたというイメージが先行する。しかし、当時の女性がこの言葉を聞いたら何というだろう？戦国の女たちも、男に負けず立派に自分の力で人生を切り開いていたはずである。それが、お市の生き方に見て取れるのだ。

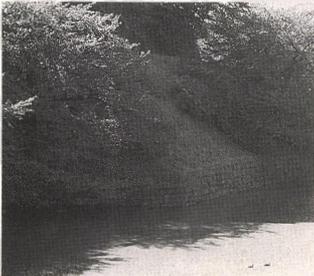
政略結婚の道具になるということは、当人の感情や意志は一切無視され、第三者の思惑のままに誰かと結婚させられることを指すはずだろう。ところがお市の場合には、浅井長政にしろ柴田勝家にしろ、自らが選んだ結婚相手なのである。疑問を持たれる読者もいるだろうが、これが真実。浅井家に嫁がせる前、信長は「断わるならいまのうちと」、二度にわたってお市に意見を聞いているのだ。そして、最初の兄の申し出を、お市は断わっている。このときには、まだ浅井長政の人品が詳細につかめていなかったようだ。ところが足利義昭の仲介で、再度婚儀が持ち上がったときには、「嫁ぐならば長政殿のみ」と、きっぱり信長に話しているのだ。戦国時代に、結婚相手を選べたという点だけを見ても、お市が政略結婚の道具ではなかったことがわかる。

小谷城が落城し、二度目の結婚を迎えるときにも同様だった。羽柴秀吉、柴田勝家のほかに、一説では丹羽長秀の側妾にという話もあったようだ。この説を含めると、三人に限定されていたとはいえ、お市はまたも結婚相手を自ら選べたことになる。そして最終的に、お市は勝家に嫁いだ。勝家は織田家家臣時代から、お市を妻にと再三信長に懇願していた。それがかなわぬと知ってからも、ずっと独身を貫いていたことを考えると、二度目の結婚は現代風にいえば、勝家の熱烈プロポーズにお市が折れたことになるだろうか？

このように、お市は二度とも結婚相手は自ら選んでいるのだ。絶世の美女イコールか弱き存在、という安易な図式は、お市には当てはまらない。むしろ一度は長政との婚儀を断わったり、秀吉の求婚をきっぱりはねのけているあたり、確固たる意志を持った強い女性だったといえる。また、勝家とともに死を迎えたのは、その愛が本物だった証しになる。絶世の美女にして、武将ばりの芯の強さを持ち、死をも恐れず愛を貫いたお市。現代には、もうこんな女性はいないだろうか……。

だ。それすらもわからなくなった治朝は、とうとう奥の手を用いることにした。すなわち、佐助兵衛に甚左を殺させようというのである。甚左の首さえ出せば、青柳軍は撤退するに違いない。家中で甚左に対抗できるのは、佐助兵衛ただひとり。そのために治朝は、佐助兵衛のたったひとりの肉親である妹を質に取った。甚左を殺さねば、妹が死ぬ。追いつめられた佐助兵衛は、非情な決意を胸に、能登国から越中国へ至る街道に身をひそめた。甚左が高橋家から十万人という援軍の引き出しに成功し、ひと足先にそれを告げるため、黒河城に戻ってきつつあることも知らずに……。そしてこの援軍さえあれば、青柳軍を鎧袖一触に撃退できることもわからずに……。

甚左の運命は!?　佐助兵衛は甚左と戦うのか!?　MOVIEディレクトリーのKATIDOKI.EXEをダブルクリックし、謎を解明せよ!

落ち武者の行く末は!?

⬆黒河家最大の功労者は、自ら築いた堀を横目に、ひとり城を落ちていった……。

盟友、高橋家の援軍は来るのかッ!?

物語の結末はCD-ROMで明かされる!!

愛のモザイク劇場

♥エッチゲームみたいな恋愛したい貴女に

いつもお見せできないところをお見せします

ああ、そこだけは……

⬅マッキーお姉様と川村ハルトがお送りする超大人気お下劣コーナー、それが〝愛のモザイク劇場〟だ。両者ともエッチの達人、もといエッチゲームの達人である。

川村ハルト　ワーイお姉様、ここはいったいどこですか？

マッキー佐藤　オホホホ、ここはCDログインというところ。ついに〝愛のモザイク劇場〟も、マルチメディアの時代に挿入するのよ！

ハルト　あうー！　お姉様、挿入ではなくて突入では!?

マッキー　んまっ、いきなりワタクシに恥をかかせる気ね！　なんて生意気な子かしら。ビシッ！

ハルト　あうー！　トホホ。ところでお姉様、CDログインって、何がログインと違うんですか？

マッキー　超お馬鹿ね。ログインにCDがついてCDログインなのよ。説明しなきゃわからないの？

ハルト　いや、えーと我々はCDとどのように関わっているのか、と。

マッキー　CD-ROMの中にはエッチゲームもたくさん入っているじゃない。そこで当コーナーの出番ってわけよ。おわかり？

ハルト　……でも、これから我々がやろうとしていることは、CDとはなんの関係もないような……。

マッキー　おだまりっ!!　ウチらはログインのほうでも結構人気があるから、このコーナーをエサにCDログインを売っちゃおう、なんて股が裂けても言えないじゃない。

ハルト　松本さん（35歳副編集長）の狙いは、そこですね。ところで最初の見出しに、「いつも見せないところをお見せします」なんて書いてますけど、何を見せるつもりですか？　我々はログインの中でも最も見せちゃってるページだし。

マッキー　実際、出しちゃいけなかったところまで何度か掲載しちゃってるのよね。どうする？

ハルト　ここは一発、僕とお姉様のヘアヌードでもビシッと。

マッキー　ビシッ！　それよそれ。じゃあ、このページのワタクシとハルトの写真は、もう全部下半身未装着ってことで。覚悟はいい？

ハルト　でも、コマ割りが全部バストアップなんですけど。

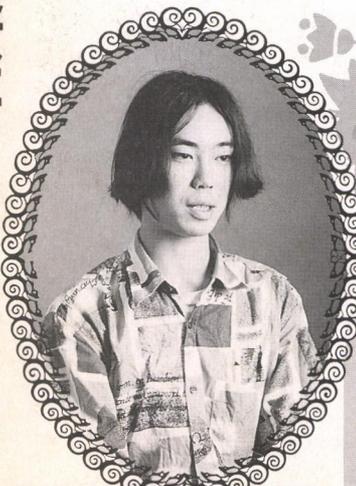
マッキー　生意気な用語使ってるんじゃないわよ！　読者がわかんないじゃない。つまりレイアウトで写真のマス（コマ割り）が、すべて上半身（バストアップ）なのよ。だからヘアー出しても意味ねえの。

ハルト　なんだか詐欺ですね。

マッキー　と言いつつ脱いでるわコイツ。あら、結構カワイイのね。

マジでマジで愛のモザイク劇場ってなんなの？

川村ハルト

〝愛のモザイク劇場〟とは、超大人気パーソナルコンピューター情報雑誌（脱線あり）『ログイン』（毎月第1、第3金曜日発売）で連載されている、超大人気（本当）18禁エッチゲーム専門コーナーなのだ。担当はログインの超大人気美少女（昔）編集者マッキー佐藤と、ログインの超大人気美少年（誇張）編集者川村ハルトのふたり。そして担当責任者は超大人気モテモテ（ウソ）副編集長マッチー松本だ。錚々たるメンバーでお贈りするコーナー、それが〝愛のモザイク劇場〟なのだ。当コーナーでは毎号、最新超大人気良質（おおむね）エッチゲームを1本チョイスし、お姉様とハルトのふたりが対談形式で紹介している。また、読者の皆様からの楽しいおたよりも紹介しているぞ。ログインの当コーナーともどもよろしくどうぞ。

マッキー佐藤

川村ハルトとマッキーお姉様のエッチゲームBEST5

♥Hってヘンタイの頭文字なんだって。彼とヘンタイしちゃった

ハルトのエッチゲームベスト5を発表だ。ちなみに審査対象は、ログインの'94年1、2号以降発売のソフト。それでは第5位、プラムの『レッスルエンジェルス・スペシャル』。これは、遊んでてメチャクチャおもしろかったんだけど、18禁エッチゲームである必要性がないので5位。4位はフェアリーテール・レッドゾーンの『雀妃楼』。操作性が非常によろしく、女の子もいっぱいいて、とにかくいろいろいいのだ。ちみなに本誌7号の当コーナーで、9万点のトップを取っているのは俺様。編集部のみんなが全然難しいと泣いていたので、気分よかった。3位はアリスソフトの『ランスⅣ』。アリスソフトのRPGは、苦にならないシステムが天下逸品だね。絵もキレイだしすごくエッチだし、エッチゲームのお手本だ。2位はシルキーズの『河原崎家の一族』。ストーリーをウリにしたアドベンチャーが多いなか、ゲーム性で勝負をしてきた『河原崎』は、うーん偉い。美佐子にも逢えたし。そして輝く第1位は、ハードの『ようこそシネマハウスへ』。このゲームはもう、歴史に残したい。次点は、ディーオーの『妖獣戦記』シリーズだ。モザイク劇場では紹介しなかったんだけどね。エッチ度なら1位をあげちゃう作品です。

雀妃楼

河原崎家の一族

妖獣戦記

ランスⅣ

オホホホッ、ワタクシが選んだ今年のエッチゲームを、1位から5位までどど～んと紹介するわよ。ビシビシお聞き。まずワタクシが5位に選んだゲームは『ランスⅣ』。これはアリスソフトの作品ね。同社の『アンビヴァレンツ』も悪くないんだけど、やっぱり純粋な欲望でエッチするランスのほうが好き。4位は『ドラゴンナイトⅣ』。エルフの看板ゲームなんだけど、やっぱり泣けるのよ～、このシナリオ。ワタクシもう、アッチもコッチもウルウルしちゃった。ただ、シミュレーションは難しかったけどね。3位は、フェアリーテール・ハードカバー第1弾『ネクロノミコン』かしら。クトゥルー神話って初体験だったから、もう痛いくらい興奮の連続。エッチシーンが生々しくて、エッチするっていうよりも、犯(や)って姦(や)られてって感じだったわ。2位は『河原崎家の一族』。シルキーズの出世作ね。このゲームも恐かったわね。ハルトとふたりして、あのエンディングがあーだとかこの場面がこーだとか盛り上がったものよ。そしていよいよ第1位の発表。『ようこそシネマハウスへ』がワタクシの第1位よ！　って、1位と2位がハルトと一緒じゃないの！　キーッ！　というわけでワタクシのベスト5、いかがだったかしら？

ドラゴンナイトⅣ

ネクロノミコン

川村ハルト♥BEST5		マッキーお姉様♥BEST5
ようこそシネマハウスへ	1	ようこそシネマハウスへ
河原崎家の一族	2	河原崎家の一族
ランスⅣ	3	ネクロノミコン
雀妃楼	4	ドラゴンナイトⅣ
レッスルエンジェルススペシャル	5	ランスⅣ

♥前に付き合っていた相手の話をするのはやめようね

今年最高のゲームをもう一度大紹介だ!!

ハルト　なんせ、今でも遊んでる人がたくさんいますからね。
マッキー　狂っちゃってるくらい熱狂的なファンが多いのよ。
ハルト　このゲームは、映画撮影シミュレーションではない！　ということに気づいたころから、おもしろくて仕方がなくなるんです。
マッキー　パライソという名の辺境惑星。戦時中でありながら辺境の地であるがために戦火も降りかからず、あまり戦争というものに実感が湧かない人々。彼らは平凡な日常を送り続けている。そんな微妙な世界が、このゲームの舞台。
ハルト　主人公がパライソに来てからゲームが終わるまでの期間は、なんとたったの3年間！　この中に、主人公という人間の、そして恐らくは、ほとんどの登場人物にとって、人生で最も強烈な瞬間が集約されているんです！　ああ！
マッキー　あんたも狂っちゃったひとりね。でも人ひとり狂わすだけの力は秘めてるわ、これは。
ハルト　今までのゲームは、本と同じじゃあないですか。それこそRPGもアドベンチャーも。枝分かれするといっても似たような本が20冊もあるのと同じ、みたいな。このゲームはついに、長年ゲームクリエイターたちが夢見た〝本では再現できない、自由度を持ったストーリー〟を、実現させたんです。初めてプレーヤーが、架空のお話に〝参加〟可能になりました。
マッキー　ひとりでしゃべってるんじゃないわよ。ワタクシも言うわよ。たとえば『ウィザードリィ』などのように、プレーヤーが故意に想像力を働かせなければならないゲームと違い、世界観は我々が想像するまでもなくゲームが提供してくれる。だから我々は、あの人は誰が好きなのかな、とか別のところに想像力を使えるわけよね。
ハルト　それです、それですよ!!『ダンジョン・マスター』なんか、ほかのゲームみたいに〝リンゴ〟とか文字で表わさず、絵で表現していたじゃないですか。だからリンゴの味にまで想像力が回るんです。『A.Ⅲ.』も、街の発展度80、なんてことはせずに、見ただけで街の様子がわかる。だから、この街は工業都市で、この道路を越えたあたりから住宅街……、なんて想像ができる。そしてパライソの住人は、みんな顔形を持ち、表情を持ち、なにより性格を持っている。だから僕らは、コイツはきっとこんな人生を送ってきて、これから先はこうなるだろう、なーんてことにまで想像力を回せるんです。
マッキー　長いってばよおめえは。でも、やっぱりこのゲームは会話

⬅映画監督となって最高の映画を撮るのだ。と書くと最高の映画を撮らねばクリアーできないみたいだが、それはゲームの目的ではなく人生の目的なのだ。

『ようこそシネマハウスへ』とは

『ようこそシネマハウスへ』は、ハード社が満を持して世に送り出したアドベンチャーゲームである。主人公は映画監督を目指してパライソという星へやってくる。この土地には映画関係者が大勢いて、映画制作には最適なのだ。はたしてキミは優秀な映画監督になることができるか!?　というのが表向きのストーリー。実際は、映画を撮るという行為が、単なる自分の職業に過ぎない、誰も自分を讃えてはくれないんだ！　ということを思い知らされる大人のゲームだ。

脳に直撃 涙、涙の感動名言集

このゲームの登場人物たちは、みな非常に現実的だ。完全に悪いヤツ、いいヤツというのは存在しない。誰しもみんな、少しいい面と少し悪い面を持つ、弱い存在なのだ。キミもまたその中の一員に過ぎない。人ひとり救うのも難しい。

♥今年のクリスマスも編集部で過ごすことになりそうだよ、トホホ

⬆ただ映画を撮るだけの毎日ではない。イベントも多数ある。常に何かのイベントが起こり続けている。

ときは、涙が出そうになったわ。

ハルト うっ、そのセリフ知らない！ あの杏菜カリーナが……。でも終盤でエドワードが、「こんな世界だけど、僕はこの世界が好きなんだ……」なんて言うじゃないですか。あのセリフも相当濃いよなあ。

ヒロインとの短き愛

➡クリスマスには好きな人にサボテンを贈る風習がある。いわゆるバレンタインだ。このイベントに到達して、初めてこのゲームに惹かれるだろう。

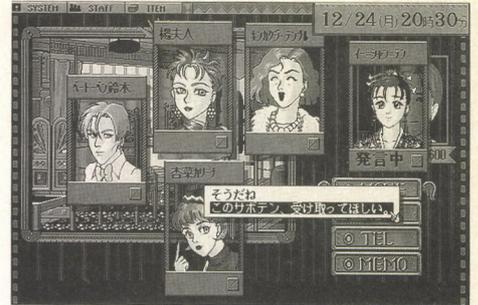
よね。初めはみんな、主人公とは映画の話しかしないでしょ。でもやがて自分の考え、感情、悩み、苦しみ、過去、秘密、そういったことを話すようになる。もっとも、そこまで親しくなる人は、一度のゲームプレーでほんの何人かだけどね。いつっも主人公に「フフッ」とか言ってくる杏菜カリーナに、「素敵な恋愛ものを書きたいんです。だって現実はつらい恋ばかりだもの」。みたいなことを言われた

あと岸田秀子は最初、主人公を嫌ってるのかと思いましたよ。いつ話しかけても「うっとうしい……！」とか言って。でも彼女は主人公を嫌っているのではなくてうっとうしさを楽しんでいたんです。「うふっ、とってもうっとうしいわ！」なんて、どうして言えるんだろう。

マッキー ああっ、言い足りない。

ハルト じゃ、とりあえず最後。

このゲームは今からでもまったく遅くない！ ぜひ遊んで!!

マッキー 遊ぶのよ！ 絶対に!! サンタにお願いしなさい!!

破滅によって幕を閉じる……

⬅このゲームの作者が「してやったり！」と思っているに違いないエンディング。こればっかりは、自分で体験してみよう。

DATA

♥ようこそシネマハウスへ
♥ハード
♥アドベンチャー
♥7800円

愛のおたより劇場

今回は、ふだん内緒にしている秘密のお話を、ドドーンババーンと紹介してしまおう。本誌を買ったキミと立ち読みしたキミだけに贈る、とっておきの裏話なのだ。

●いつもモザイク劇場で取り上げられているゲームは、どういう基準で決められているんですか？
（東京都 ジャージっ子宣言）

■編集部のエッチゲームとか遊んでる人に聞いて回ったり売れ線を狙ったりして、極力自らの手を汚すことを避けてまわってます。

●以前モザイク劇場で、デザイナーさんが女性(美人)と書いていましたが、今でもデザイナーさんは女性(美人)なんですか？
（広島県 バンジョー奥田）

■実は前の女性(美人)デザイナーさんは、こんなコーナーのレイアウトばかり制作していたせいか、すっかり産休に入ってしまいました。おめでとうございます。それで、今は男性デザイナーです。

●実際のところ、モザイク劇場ってどれくらい人気あるんですか？
（東京都 あしたのジョージ）

■超大人気。なんとか横町３丁目ってところでは、〝なんとかでござるよ〞も追い抜いちゃって、もはやブートツ。みんなエッチなのね。

●愛のモザイク劇場、いつもいつも楽しく読ませていただいております。特に増田さんとピョン太さんのカケ合いがユニークですね。さてこのコーナー、いつもオチが強烈なのですが、「ワタクシのバラでもおなめ！」とか、ああいうのって本当にマッキーお姉様が書いているのでしょうか？ もしそうだったら、ビンコ立っちゃうような。
（神奈川県 ポプコ川村）

■「ワタクシのバラでもおなめ！」は青柳ういろうという豪傑のしわざだ。彼は我々がモザイクの原稿を書いていると、突如現われては神聖な原稿に淫猥な落書きをして、高笑いを響かせ去って行きます。落書きがそのまま誌面に出たことは、今までにも何度かあります。

●愛のモザイク劇場をカラーページでお願いします。はあはあ。
（東京都 コタロー）

■カラー化の予定は今のところ皆無です。どうせモザイク劇場は、男のためのコーナーじゃないよーだ。ふん。

●編集部でのモザイク劇場の評価はどうですか。（35歳 松本隆一）

■一部の大王系の人が、べったら市国より人気が高いことを嘆いていますが、それ以外の人は無関心。

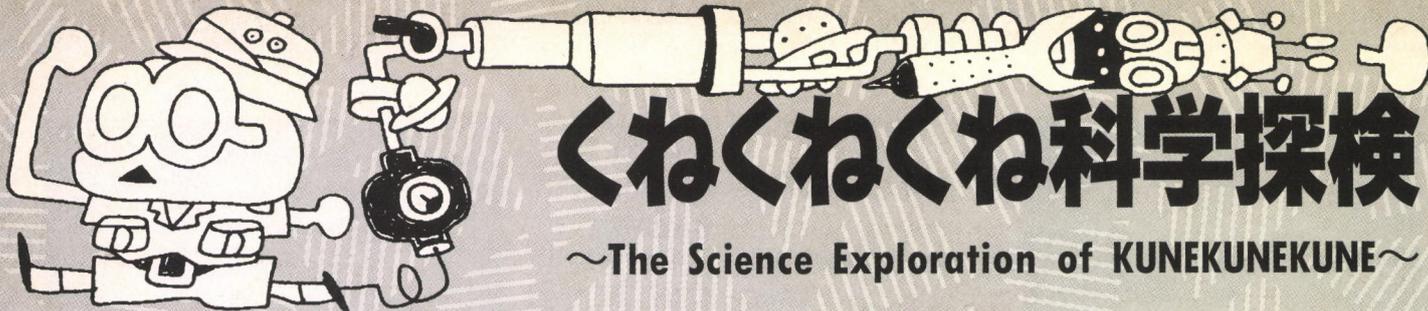
●エッチケームで遊んでいて、会社で興奮しちゃったらどうするの？ （東京都 キーマツ佐藤）

■まったくもって、どうしよう。

●はーい、質問シツモーン！ 愛のモザイク劇場は、いつ終わるんですか？（東京都 高橋ピョン太）

■そろそろ終わりたいな、と。

くねくねくね科学探検

～The Science Exploration of KUNEKUNEKUNE～

CD-ROM◆SPECIAL 錯視の世界

ログイン本誌ではおなじみの"くねくね科学探検"。でも、タイトルがいつもと違うので、オヤッと思った人も多いはず。今回は、出張版ってことで、錯視の世界を紹介するのだ!!

鹿野　司

世界はありのままに見られない

ものを見ること。それはぼくたちにとって、ごくあたりまえにできてしまう能力だ。だからふだんは、この能力が、本当はものすごく複雑で、おもしろい仕組みから成り立っているってことに、ほとんど気がつくことはない。

目とは、まあ、カメラと同じようなもので、外界からの光をレンズで結像させ、網膜というフィルムに忠実に写しだすだけのもの…、みたいな単純なイメージしかないのが普通じゃないかな。

ところが、ある種の図形を見たり、ある種の動きを見たりすると、ええ～っと不思議な気持ちになることがある。つまり、目の錯覚ってやつだ。

理性ではこうなっているハズだと思うのに、どうしてもそうは見えない。こういう目の錯覚を体験すると、ものを見るって、いったいどういうことなんだろうかという疑問がフツフツとわいてくる。

たとえば、図1を見てほしい。この写真は、事前に何か知らなければ、たぶんランダムな白黒の斑点にしか見えないだろうと思う。

ところが、こ写真のタイトルが「公園を散歩するダルマシアン犬」だとわかると、とたんに犬の姿が浮かび上がって、その輪郭まではっきり見えてくる。そのうえ、いったんそうだとわかってしまうと、同じ写真を以前のようなランダムな斑点だと思うことは、ほとんど不可能になる。

⬆図1。何も知らないうちは、ランダムな白黒の斑点にしか見えない。でも、タイトルが「公園を散歩するダルマシアン犬」だとわかると、犬の姿が浮かび上がってくる。不思議だよね。

これは、視覚系がものを見るには、ある種の解釈が必要ってことを示している。しかも、いったんその解釈を受け入れると、それを忘れることはもの凄く難しくなる。

つまりぼくたちは、自然をあるがままに見ることは、できないんだよね。

こういうと、それはとても不便だと思う人がいるかもしれない。

でも、そうじゃないんだよね。

ぼくたちは、自然をありのままに見られないからこそ、うまく生きていられるってところがある。

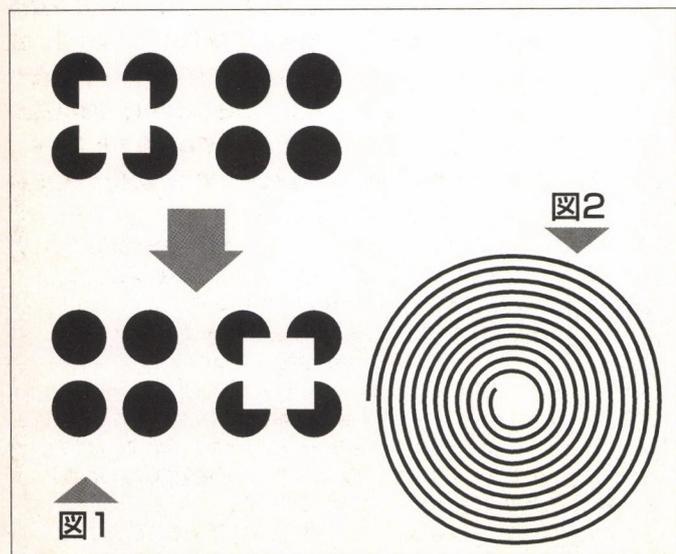
その典型に、大きさや形の恒常性の錯覚がある。これは、網膜に映る像が変化しても、実感としてそうは見えないという錯覚だ。

たとえば誰かがこちらに近づいてきたとき、網膜に映る像はだんだん大きくなっているはずなのに、ぼくたちはその人が巨大化したとは思わない。あるいは誰かの肖像画を斜め横から見ると、網膜に映る像は斜めに歪んでいるはずなのに、実際にはその顔が歪んで見えることはない。

これは世界をありのままに見ないおかげで、世界を正しく解釈できているってことなわけだ。

それに、ある種の目の錯覚があるおかげで、ぼくたちはテレビや映画を見ることができる。

テレビや映画で映し出される映像は、本当は動いているわけじゃない。ただ毎秒何10コマという割合で、ほんの少しずつ違う画像を、次々と映し出しているだけだ。それなのに、ぼくたちは仮現運動という錯覚のおかげで、映像に動きを感じるんだよね。

プログラムのkune3.exeは、この仮現運動の実験で、2種類の絵を交互に表示するものだ。その切り

⬆図1の、左右の図形を交互に入れ替えて見ていくと、だんだんと白い四角形が左右に移動しているように見えてくる。また、図2のらせん形をぐるぐる回して、それから普通の風景を見てみると、風景が膨張したり収縮したりする。詳しくはCD-ROMでどーぞ。

替えのスピードをある適当なところに持って行くと、黒マルの上を白い四角が左右にすっすっと動いているように見えてくる。

目の錯覚で脳の仕組みを垣間見る

目の錯覚は、それを見たときの、なんともしれん、不思議な感覚それ自体がおもしろいってことは間違いない。でも、それだけじゃなくて、目の錯覚は、目の脳へとつらなる、見ることの仕組みを知るための、大きな手がかりにもなるんだよね。

たとえば、残像は日常的にもよく経験する現象だよね。太陽みたいな明るい光を直視すると、そこから目をそらしても、視野に暗い像が見えつづける。それから、赤いものを数分間見つめてから白い紙を見ると、そこには赤の補色の緑色が見えるってこともある。

こういう残像は、目のフィルムの部分、つまり網膜が原因で起きているものだ。明るい光を見たときは、網膜がその刺激で疲れ切って、その後しばらくは光を受けても信号を出せなくなる。だから、その疲れ切った部分が暗い像として見えるわけだ。補色の残像もそれと同じで、赤い色ばかり見つめていると、赤い色に反応する網膜の細胞が疲れて信号が出なくなるから、白いところに補色が見える。

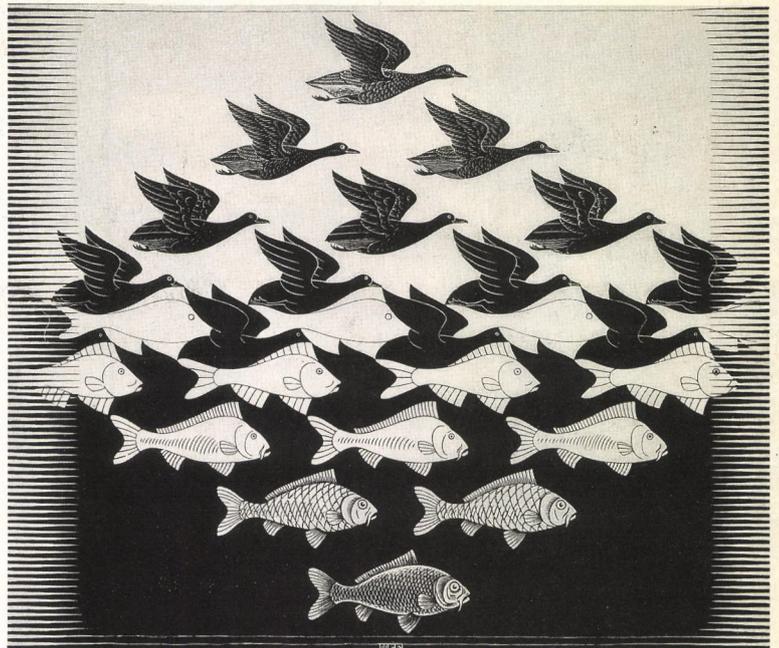
ところが、こういうのとはまったく違った種類の残像がある。

プログラムのkune1.exeは、マッカロウ効果という、ちょっと不思議な残像(随伴性残像という)を見せるものだ。

このプログラムで赤の縦縞と緑の横縞を交互に何分間か見つめた後に、黒と白のパターンを見ると、そのパターンの縦縞部分が緑、横縞部分が赤に見える。つまり、縞の方向にともなって(随伴して)色彩の残像が見えるわけだ。

しかも、この残像の持続時間はものすごく長くて、赤縞と緑縞の刺激図を10分くらい交互に見続けると、そのあと数時間から長いときは1週間くらいは、この残像効果が持続するらしい。

これはどう考えても、網膜の疲労というレベルで起きている残像じゃないよね。もっと脳味噌の奥のほう、つまり大脳皮質視覚野の神経細胞の性質と関係しているってわけだ。

これと少し似ているけど、運動残効って現象もある。これはたとえば、流れ落ちる滝を1分くらい見つめて、それからまわりの景色を見ると、景色が上へ上へと流れて行くように見えるって現象だ。

⬆エッシャーというと、やはりだまし絵が有名。目の錯覚と聞くと、ついこのエッシャーを連想する人も多いはず。この絵のように、ある単純な図形がだんだん変化していくだけで不思議な錯視の世界を体験できるのだ。今回のくねくね科学では、そんな世界を案内するぞ。

この錯覚はかなり昔から知られていて、19世紀には目が動く物を追いかける運動のせいだと考えられていた。

ところが、1850年にベルギーの物理学者、ジョセフ・プラートがkune2.exeで見えるような運動残 効を使って、そうじゃないことを示したんだよね。このグルグルらせんを数分間眺めてからまわりを、見ると、理性では景色は止まっているとわかるのに、ぐーっと膨張してきたり縮んでいったりしているように見える。こんなふうな眼球の動きは不可能だから、この錯覚もまた、脳の奥深いところで起きているってわけだ。

ぼくたちは目でモノを見ることに、ふつうは疑問を持てない。でも、それはよく考えてみると、けっこうすごいことなんだよね。

※編集部注

収録したソフトは、ログイン編集部が独自に制作したものです。錯視の効果が得られなかった場合の責任は編集部にあり、鹿野司先生には一切責任はありませんです。

CD-ROMに収録されたファイルの楽しみ方

本文中で紹介されているkune1.exe、Kune2.exe、kune3.exeは、CD-ROM上のMOVIEディレクトリーの中のKUNEKUNEディレクトリーに収録されています。これらはウィンドウズ用ソフトで、DOS上では動作しませんので、注意してください。起動するには、ファイルマネージャー上から立ち上げたいソフトをダブルクリックしてください。また、一部の機種では、起動中に〝script error : xlib file not found〟というメッセージが表示されますが、気にせずにContinueボタンを押してください。すると、問題なく動き始めます。収録したソフトは『ディレクター』というツールで作られていますが、これはマッキントッシュ上で作成したデータを使っているために起こる現象です。決してバグではありませんので、安心してください。

次に、各ソフトの見方を説明します。kune1.exeでは、最初にモノクロ画像が表示されたあと、緑の横縞の画像と赤の縦縞のものが10秒間ずつ交互に表示されますので、眺め続けてください。すると、3分後に最初のモノクロ画像が再び表示され、錯視が起こります。

kune2.exeは、本文中の〝グルグルらせん〟にあたるものです。〝push〟ボタンによって、らせんの回転方向を切り替えられます。また、高解像度では、らせんが小さくなってしまい、あまり効果が得られないようです。できるだけ低い解像度で起動してください。

kune3.exeは、fasterボタンによって点滅を高速化でき、slowerボタンで点滅を遅くできます。ふたつのボタンで点滅スピードを調整すると、錯視現像が起こります。

モニター上の画像を見続けるのは、かなり目が疲れる行為ですので、十分目を休めながら、お楽しみください。

HEARTFUL マルチメディア

バカチン市国

我々バカチン市国は比較的方向音痴なので、こんなところまで出てきてしまい、まことに結構だと存じますが、しかし、出てきた以上は帰らなければなりません。だって、出会いがなければ別れがないじゃないですか。逆だ。

第1回　マルチメディア

今、マルチメディアが新しいだけ!

　地球の諸君、我々は、バカチン市国である、などと始めようと思ったが、ログイン本誌の超ウルトラ大人気スーパーウルトラ連載の『バカチン市国』と言ったって、知らない人は知らないので説明する。我々はバカチン市国(脚注1)だ。

　さて、今回はCDログインなので、本誌連載中の大人気ウルトラ人気記事『バカチン市国』について説明せねば……。もうやったか？　やっちゃったか？　どうだった？　わりとよかった(脚注2)？

　今回はCDログインなので、特集をマルチメディアとし、マルチメディアについて、マルチメディアが、マルチメディアとかそーゆーのはいかがかな？

⬅マルチメディアについて真剣に考えているような気はしているのだが、なにしろ地に足のついていない議論が多かった。

　まず、マルチメディアは目で見て即、わからなければならない。従来の書籍などによるコミュニケーションは、一生懸命読まないとコミュニケートできない(脚注3)という弱点があった。我々はたいてい一生懸命読まないから、写植屋さんがバカチン市国をバチカン市国とオシャレにリネームしてきても(脚注4)つい気がつかず、あまりマルチメディアではない。

　これからは、下の一連の写真のように、目で見てわかるようにしなくてはならない。諸君も「歩き疲れたタコが畑に忍び込んで大根を抜いている」などと、お題が与えられたら、すぐに対応できるのがヨし(脚注……うーん5)だろう。

　さて、ここまで(脚注6)でマルチメディアの概略はだいたいわかってもらえたと思うので、さらに

アルチメディマ様

目で見るマルチメディア

まる

ちー

めで

ぃあー

マルチメディア俳句大会

みなさんこんにちは、『奥様パラダイス』改め、『マルチメディア俳句大会』の時間がやってまいりました。司会は私、笑福亭アンラッキーです。それではさっそくまいりましょう。

マルチメディア　飛んでささって
　もらい水（新潟県　稲葉彦一郎）

全然思いどおりに動かすことのできないウィンドウズに対し、もはや達観したとも言えるような句でございますね。では、お次。

たらちねの　マルチメディアの
　あおによし（岐阜県　重田大作）

マルチメディアの中に、日本的な情緒を見出した、ジャパネスクな句でございました。んでは、お次。

マルチメディア　折ってたたんで
　裏返し（高知県　春日野優子）

巷でももてあまし気味のマルチメディアを、オレがやっつけてやるという勇ましい句でした。では、最後。

マルチメディア
　マルチメディアとて　明けにけり（渋谷区　鈴木太郎）

マルチメディアという言葉先行のイメージに振り回され、気がついたら夜が明けていた、というところを読んだ句でございましょうか。哀愁漂う素晴らしい句でございました。

それでは、今週はここまででございます。また来週、同じ時間にお会いいたしましょう。ババハーイ。

高橋ピョン太の
マルチメディアがわからないのはサラリーマンだ！

巷の本屋には、マルチメディアと名の付いた本があふれている。そのマルチメディア本の多くは、どうやらサラリーマンの方々に買われているようなのだ。

この事実、ピョン推測するに、サラリーマンマルチメディアだめ。マルチメディア何？　サラリーマンわからない。わからない、本買う。本屋、行く。本、見る。マルチメディア、いっぱい、いっぱい。本屋、マルチメディア、売る。サラリーマン、本、買う。課長、島耕作、サラリーマンに聞く。

「キミ、マルチメディアっていうのは、どんなもんかね」

サラリーマン、答える。

「これからはマルチメディア時代らしいですよ!?」

課長、島耕作、大正、昭和、平成、そしてマルチメディアと思う。

「ああ、年号なのかね」

違う。違うけど、サラリーマンもわからない。

「いやー、なんでしょうね……」

サラリーマン、わからない。キミ、わかった？　デュ、ユ、アンダスタンド？　電気スタンド？

⬆サラリーマン対象のマルチメディア本を読んで、すっかりマルチメディアがわからなくなった、マルチメディアが大好きな高橋ピョン太、18歳（推定）。

細かい話をしよう。マルチメディアの最も原始的な形態として、塗り絵があげられる。なぜなら、インタラクティブ（脚注７）だからだ。よって、これからは塗り絵と呼ばず、インタラクティブペインティングと呼ぼう。な、なんとなくマルチメディアみたいでしょ。

さらに、ちょっとレベルの高いマルチメディアにパラパラマンガ（脚注７）がある。これには、音声の面で難があるが、そばにクラスメートがいたら「ブーン」とか、「ギャルルルルルルルーン」とか言ってもらえば、かなりマルチメディアだ。点数で評価するとだいたい89点くらいかな。５万点満点で。

とどめとしては、急いで本を読んでいて（どんな状況だ？）、本の端っこで指を切ってしまうなんてのが、次世代のマルチメディアだったりなんかする。で、その本が絵本だったりなんかすると、特急。映像（絵本）、音楽（「イテテッ」）、インタラクティブ性（「母さん、バンソーコー、バンソーコー」）、そして触覚までも入り混じった未来のマルチメディアだ。なんちゃって、ウソだよーん（脚注８）。

このように、マルチメディアのレベルは様々なので、キミも悩んでないで、すぐに専門医に相談だ。

脚注のコーナー

●（脚注１）バカチン市国
ログイン本誌に大好評連載中のおもしろお笑いコーナー。コンピューター雑誌に掲載されている記事にしては、極限までコンピューターに無関係なスタンスを取っており、何の因果かもう２年以上続いている。

●（脚注２）バカチン市国の説明
大体のところは、この『バカチン市国マルチメディア』とほとんど変わらないと思ってもらって差し支えない。少々度を越してクドめの文章もいつもどおりと言えるだろう。

●（脚注３）書籍メディアのコミュニケーション
比較的頭が悪い人の場合。比較的頭がいい人については、この限りではない。ハナクソほじりながら読んでも、コミュニケートできる。

●（脚注４）写植屋さんのリネーム
言うまでもなく、『バカチン市国』はバチカン市国のパロディである。間違ってしまうのも無理はないのだが、しかしこれがそのまま本になってしまうと、パロディがパロディにならなくなってしまうばかりか、ちょっと危険かな、という気もするので、一生懸命読む必要がある。

●（脚注５）脚注５
あやうく数を間違えそうになったが、脚注５で合っている。

●（脚注６）ここまでのところ
ここまでかなりの行数を費やしてきたが、たいしたことはまったくと言っていいほど書いていない。これから先も、意味のあることを書くかどうか不安が残る。

●（脚注７）インタラクティブ
突然、マジメな脚注をつけられても、脚注を書くほうは困る。

●（脚注７）パラパラマンガ
脚注８が正しい。脚注５を無事にクリアーして安心したせいか、ここでは大きく間違えている。

●（脚注８）ウソだよーん
脚注９が正しい。

マルチメディア対談

●テーマ●
マルチメディアの限界点

松本大王(以下マツ)　えー、今日は、少々マジメにですね、マルチメディアの限界、なんぞについてに話し合ってみましょう。ではまず、高橋くん！

高橋ピョン太(以下ピョン)　マルチメディアですよ、これからは。やっぱり、オレなんかマルチメディアだもんな。

K.サワノフ(以下サワ)　でも、私、マルチメディアのなんたるかを全然知らないんですが。

マツ　おめーはバカだからな。

ピョン　マルチメディアってのはさぁ、デジタルだよ。

サワ　と言うと？

ピョン　今までのメディアってさあ、1次利用しかできなかったワケじゃん。それを、自分で加工したりとかいう具合に、2次利用できるようになったら、それはマルチメディアだよな。

サワ　自分で手を加えて別の結果を出せると、マルチメディアなんですか？

マツ　そうなんじゃねーの？

ピョン　マルチメディア、マルチメディア。

サワ　じゃあ、子供雑誌によくある、こすると匂いが出る絵なんてのもマルチメディアですかね。

ピョン　マルチメディアでしょ。

マツ　じゃあアレか、バター塗ったらスミベタが取れた、なんてのもマルチメディアか。

サワ　マルチメディアなんじゃないですかね。

ピョン　塗り絵とか砂絵なんてのもマルチメディアだよね。

サワ　なるほど、こういうのがマルチメディアの下の限界点なのか。

マツ　バカチン市国なのに、勉強になるなあ。いいのか？

サワ　なんか、目からウロコが落ちたっていうか。

ピョン　でもさ、本当はちょっと違うんだよね。

サワ　え、違うの？

マツ　なんだよおい。

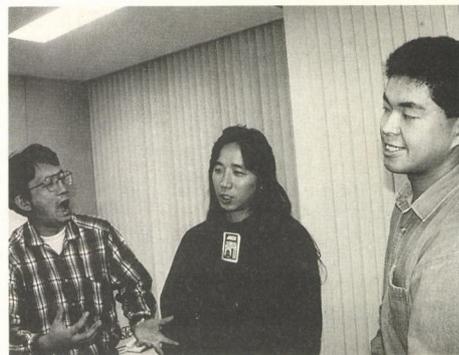
ピョン　マルチメディアにおけるデータの2次利用ってのは、それが劣化しないというのが重要なの。デジタルデータで、何度加工しても劣化しないというのがマルチメディア。

サワ　匂いとかだと劣化しちゃうからダメなのか。残念。

ピョン　それと、瞬時に大容量のデータを扱えるというのが……。

マツ　しゅんじ？　藤村？

サワ　おひょいさん？

マルチメディア用語辞典

監修◆金玉一 個助

■アプリ
・確か、ウチの地元にそんな名前の神社があったような。

■ウィンドウズ
・仏教用語。これを渡されてしまうと、もうダメ。

■エムペグ
・ペンギンが大活躍するクレイアニメーション。

■エレコム
・ラッシュアワーだからねぇ。

■エンコーダー
・JAF呼ばなきゃ。

■キャプチャー
・強烈忍者。7人ばかりいる。

■GUI
・別の事柄にかこつけて、物事の本来の意味をほのめかすこと。またはその意味。

■スカジー
・ダメなおじさん。

■スカジーツー
・スカジーがふたりでスカジーツー。

■デコーダー
・おでこです、のくだけた言い方。

■天狗の面
・マルチメディア全般を指す言葉。

■とんかつ
・衣の部分がマルチメディアぽい。

■NANAO
・だから、オレのモニターの裏側の字を読むなってばよ。

■ハイレゾ
・どっちかと言うと入れなくはなさそう、の意。

■バーチャル
・鬼も18、バーチャルも出花。

■バナナ
・黄色くて、曲がっているところなど、かなりマルチメディア度が高いと言える。

■ビューワー
・うわっ、すげー速ぇ。

■ファイルベイ
・吾作どんがそう言うんなら、わしらもそうすっかな。

■ポリゴン
・そんなことをすると、公務執行妨害になるぞ。

■マルチスキャン
・好き嫌いなし。

■マルチメディア
・何かマルチメディアで何がマルチメディアでないのか、監修者が理解していないので、この用語辞典は相当いいかげんになっております。

■マンデルブロ
・なんだかよくわからないが、すごくヒワイな印象を受ける。

■モーフィング
・冷え込みがきつくなってきたから、布団の枚数を増やそう。

■わらびもち
・プルプルしていてマルチメディア。

定吉はあせった。日本最大のマルチメディア問屋、『ビル屋』の若旦那、芸津の要求は、「3日以内に、売れるマルチメディアを集めてこい」だったのだ。これまで様々な無理難題をクリアーしてきた定吉だったが、こればかりは悩んでしまった。

シロートさんのための マルチメディアQ&A

Q **うちの息子が、ここ数日、全然家に帰ってこないんですけど、どうしたらいいでしょうか？　やはりアクセラレーターは必要ですか？　どーしてもというなら、いちおう買うだけの経済力はあると思うんですが……。お父さんは、お前が甘いといつも私を責めるので、どうしたもんかと思いまして、でも息子が帰ってきてくれるなら買ってもいいと思うのですが……。　(46歳　主婦M子)**

A お母さん、息子さんを思う気持ちも大事ですが、これはあなた自身の問題だと思いますよ。あなたは、やっぱり息子さんがかわいいんだ。でも、アクセラレーターを買う買わないの問題は、もっと別なところにあると思いますよ。あなたが息子さんを思う気持ちは、実は息子さんを自分のそばに置いておきたいからじゃないですか？　たとえここでアクセラレーターを買ったとしても、息子さんが気に入るかどうかですね。

マルチメディアの権威 ピョンちゃん

Q **初めてご相談させていただきます。先日、アクセラレーターを買ったんですが、どうも息子としっくりいきません。やはりメモリーも買うべきだったのでしょうか？　(46歳　主婦M子)**

A やはり、買ってしまったんですね。あなたは、最初のご相談の方でしょ!?　息子さんとの関係は、もうどうしようもなく修繕不可能な状態かもしれません。あなたの息子さんが、どんな人なのか手紙からはわかりませんが、おそらくここでメモリーを買ったらズルズルべったりの状態になるのでは？　もう乳離れしてもいい時期なのではないでしょうか？

Q **息子ではなく、お父さんがほしいって言っているのが、あのCD-ROMとかいうものみたいなんですが。(46歳　主婦M子)**

A 私の言ったとおりになってしまったようですね。あなたの息子さんは、もうワガママしほうだいだと思います。あなたは息子さんのいいなりでしょう。

Q **息子は、元気です。朝、晩、もうぐりんぐりん状態です。壊れちゃわないかしら。(主婦M)**

A もう大丈夫でしょう、なぜならば、それがマルチメディアだからです。もし、あなたの息子がそれ以上ものを欲しがるようでしたら、バカ息子は捨てろれろりん！

ビジュアルばあさん

大マルチメディア募集

司会　おはこんばんちは、司会の押坂よしのぶです。さあ、マルチにまいりましょう。マルチ！
会場　メディアー、ルンルン。
司会　早いもので、今年最初で最後の『紅白貴族対抗マルチメ討論会』になりました。おおみそかですねー。それでは、まず解答者のごあいさつです。綾小路様から。
綾小路　オレの乗っているクルマはよー、貧乏人には買えないよ！
司会　ずいぶんとごあいさつですね。続いて、公家の君麿様どうぞ。
君麿　マロンは、栗でおじゃる。
司会　いぇー。それではみなさまがんばってちょんまげ。マルチ！
会場　メディアー、ルンルン。
司会　では、綾小路様から。
綾小路　じゃーねぇ、ワンマンバスの中へ行ってみようか。
司会　ワープ！　はい、バスの中。
綾小路　次は終点なんだけど、ボタンを押していいのかなぁ？　わかんないなぁ。いいや押しちゃえ。
運転手　次は、終点だよ。ボタン、押すなよ。
綾小路　うわっ。
司会　はい、ワープ。綾小路さん、残念賞です。
綾小路　けっ。
司会　では、君麿様。
君麿　サンドー、バァ～クにぃ。シュッ、シュッ。シュッ、シュッ。赤コーナー、ひゃく、ろくじっゅーポァウンド、コウジョーきみーまろー。シュッ、シュッ。シュッ。
君麿兄　やめろ。蛍光灯で遊ぶな。
君麿　シュッあ、電気ついちゃった。うわっ、苦い(なめるなよ)。
司会　残念でした、君麿様も失格。さぁ、会場のみなさんの判定は？
会場　マルチメディアじゃない。
司会　今回もマルチメディアは見つかりませんでした。こぼまか～。

日本で2番目にすごいやつ　なぜなら、定吉はマルチメディアとはなんのことだかよく知らなかったからだ。恐らく食品の名前だろうとは想像がついたが、しかし……。ビル屋の「もっとも、あんさんには、無理かもしれまへんけどね。ほほほ」という声が耳にエコーした。

墜落日誌 インタラクティブ

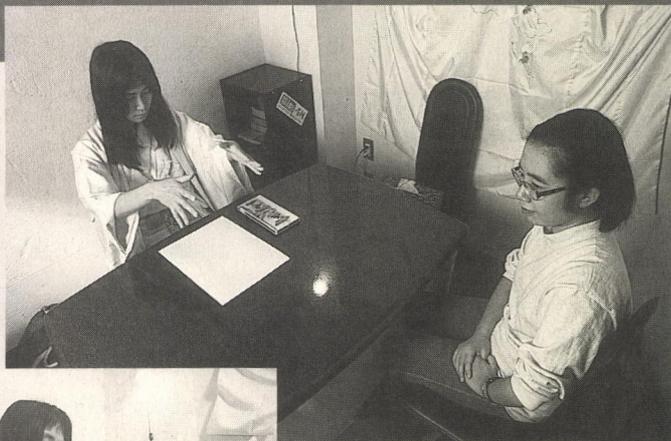
せっかくCD-ROMをつけるんだから、墜落日誌もデジタル化しちまえと、勢いだけで企画しちゃったのが、ここで紹介する〝墜落日誌インタラクティブ〟だ。

で、その内容はというと、寺島先生ともども神戸まで出かけて、以前ログイン本誌で登場したことのある白女先生に会って、イロイロ占ってもらおう！　ってもの。いくつも占ってもらったので、当たっているかどうか、来年を楽しみに待っているのだ。

さて、ここで知らない人のために白女先生を紹介しておこう。先生は、心象画占い、タロット占い、手相となんでもござれの占い師さんなのだ。テレビ番組に出ることもあるので、写真をよく見ると思い出す人は多いはずだぞ。今回は、相手のオーラを画用紙に描いて占う、心象画占いというもので占ってもらったのだ。

てなわけで、占ってもらった結果をチラッと掲載しておこう。ほかの結果については、CD-ROMのほうで楽しんでほしい。

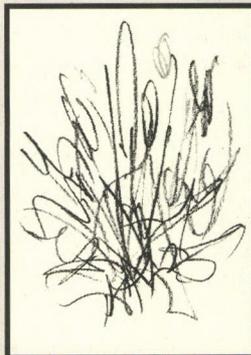
まず、プレイステーションとサターンを占った結果から。サターンが情熱や夢を形にしているといえるのに比べ、プレイステーションのほうは、知的冒険や実験的という印象があるらしい。サターンは一般ウケしやすく、プレイステーションのほうはマニアウケするマシンになりそうだとのこと。

お次は、来年のゲーム業界について。来年の状況としては、何か新しいものと古くからあるものが同時に育っていて、激しく広がるらしい。とんでもなくものすごい勢いなのだそうだ。しかも、海外からの働きかけもあって、混乱が生まれるほど激しい動きのある年になるだろうという結果が出た。来年のゲーム業界は、業界の内部からも外部からも貪欲に広がるらしいぞ。コイツは楽しみな1年になりそうだよね。

⬆➡占ってもらっている寺島先生。かなり真剣な表情だよね。

⬆お店の中。白女先生に占ってもらうために、取材が終わるのをズッと待っている人もいたぞ。

サターンとプレイステーション

⬆サターンのほうが売れるのではないかという結果が出たぞ！

ゲーム業界

⬆混乱が生まれるほど、国内外問わず激しい動きがあるとか。

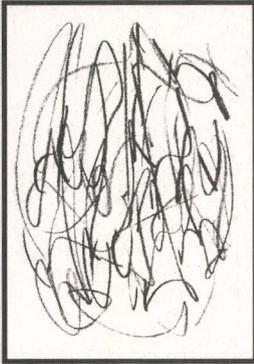
CD-ROMの楽しみかた

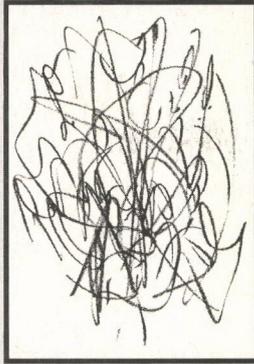
付属のCD-ROMに収録されている『墜落日誌 インタラクティブ』は、『ウィンドウズ』上で動くソフトで、DOS上では動作しませんので、注意してください。起動する場合には、ファイルマネージャー上から、〝TUIRAKU〟ディレクトリー上にある〝TUIRA1.EXE〟をクリックしてください。また一部の機種では、起動の途中で〝script error: Xlib file not found〟と書かれたメッセージウインドウが表示されることがありますが、気にせずContinueボタンを押してください。すると、ソフトは問題なく動き始めます。このソフトは『ディレクター』というツールを利用して作られていますが、これはマッキントッシュ上で作成したデータを使っているために起こる現象です。バグではありませんので、安心してください。なお、このソフトは高解像度、フルカラーモードでも十分動作しますが、640×480ドット、256色モード上のほうが、より快適な動作でソフトを楽しめます。それでは、墜落日誌番外編『墜落日誌 インタラクティブ』をご覧ください。

'95年の運勢

ここに掲載したのは、白女先生に心象画占いで占ってもらった、読者ちゃんの1995年の運勢だ。生まれ月別にその結果を掲載しておいたので、自分に当てはまるものを探してくれい。

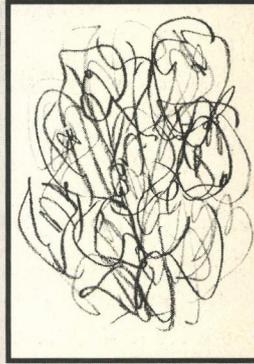
1月生まれ

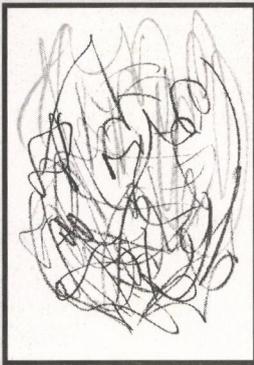
'95年は伸びる年なので、今後の土台を作るつもりで、しっかり努力すべし。組み立ての年になる。

2月生まれ

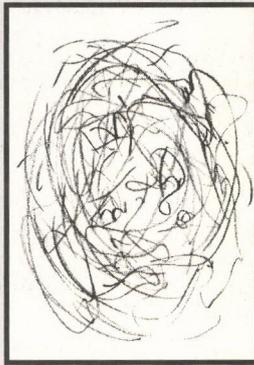
ひとり相撲で、あらゆる努力が無駄になりやすい。待つことが重要。来年は勉強のつもりで。

3月生まれ

未来や、いろんな意味で外に向かって行く可能性あり。今までとは変わったことをやりそう。

4月生まれ

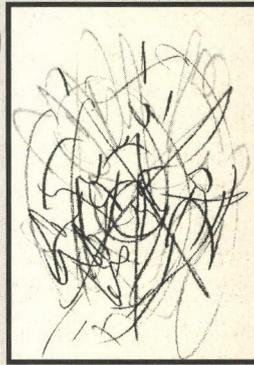
迷いとひとり相撲の年になる。人とかかわることをするべきだけど、人間関係のトラブルも多い。

5月生まれ

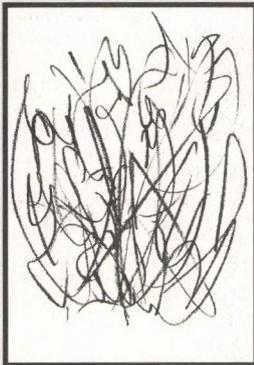
希望の光がある。何か目標が決まりそう。迷いが消えて、確信が持てる答えが出る年になる。

6月生まれ

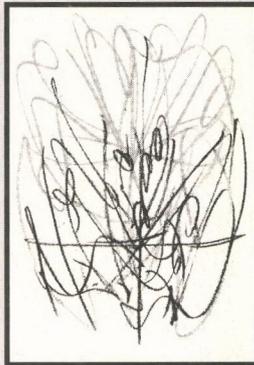
人間関係のトラブルなど、人に影響されて自分を見失わないこと。時期を待つ年、試す年になる。

7月生まれ

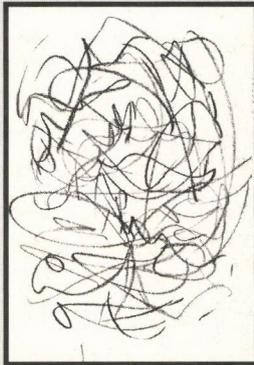
自分が恵まれていることに気づく。今までわからなかった、自分を支えている環境に気がつくはず。

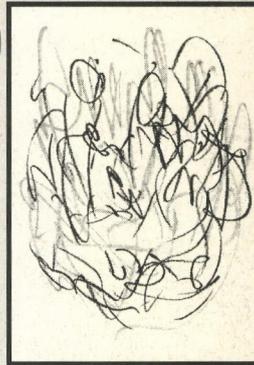
8月生まれ

伸びざかりでチャンスの年になる。'95年こそ野心を出すべし。それ以外の言葉はない。どんどん行け。

9月生まれ

作っては壊すという年。変化や迷いを受け入れると成長がある。考えて、いろんな実験をすること。

10月生まれ

土台が完成して、成果が生まれる年。何かが生まれて、今までの努力が必ずむくわれる年になる。

11月生まれ

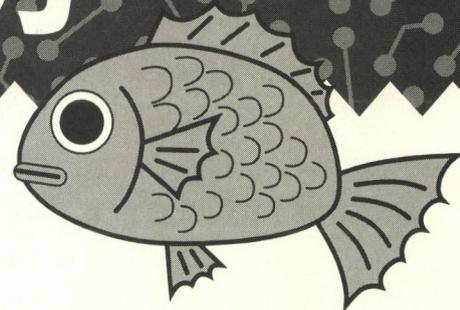
不定。何が生まれようとしても育ちにくい。迷いがあって、努力しても成果が上がらないことが多い。

12月生まれ

やっと何か作物ができる。安定し始めていく。マグマだったものが、実り豊かものに変わり落ち着く。

キミも白女先生に会おう!

白女先生のいる、ジェム占いの街・海の館店の住所は、兵庫県神戸市中央区東川崎町1-6-1 モザイク2階だ。レッツゴー！

⬅⬆➡白女先生のいる、ジェム占いの街・海の館。ハーバーランドのモザイクの2階にある。

HOW TO USE CD-ROM

CD-ROMの遊び方

●各体験版、デモ版は、CGなどは各社の商標、登録商標です。●CD-ROMに収録されたデータを全部、または一部を改変したり、第三者に譲渡、販売、頒布することは禁じられています。●収録された各ソフトウェアは、それぞれ動作環境が異なり、場合によっては正常に動作しないことがあります。必ず関連する本誌の記事を読んでご使用ください。●このCD-ROMに収録されたソフトウェアにより生じたいかなる損害についても、弊社では責任を負いかねますのでご了承ください。

■動作環境について

PC-9801シリーズの場合

- ●PC-9801VM/UV以降に対応(ただし、ソフトによって制限あり)
- ●CD-ROMドライブが必要(倍速以上を推奨)
- ●MS-DOSバージョン5.0以降が必要
- ●CD-ROMエクステンションが必要(CD-ROM内蔵マシンを除く)
- ●ソフトにより、拡張メモリー(プロテクトメモリー)が必要
- ●バスマウスが必要
- ●動画データを再生するには、ウィンドウズが必要

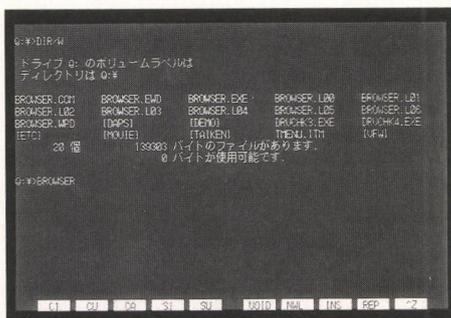
FM TOWNSの場合

- ●TOWNSシステムソフトウェアV2.1以降が必要
- ●MARTYは動作不可
- ●ハードディスクが必要
- ●メインメモリーが4メガバイト以上必要
- ●動画データを再生するには、ウィンドウズが必要
- ●AUTOEXEC.BATに"PATH=D:¥"を追加しておいてください

■その他

- ●フロッピーディスクにインストールするソフトをプレーする場合はディスクが必要
- ●ハードディスクの種類によっては、ソフトが正常に動作しない場合があります
- ●PC-9821対応ソフトのうち、特別に表記のないソフトについては、PC-9821Bシリーズおよびこの PC-9821Xシリーズでの動作は保証しません
- ●動作条件を満たしていても、ハードウェアの環境によっては動作しません

CDから直接起動が可能なもの

PC-9801シリーズの場合

⬆CD-ROMから起動できるソフトを立ち上げるには、ブラウザーを使うとラクチンだ。ブラウザーはCD-ROMのルートディレクトリーにあるので、カレントディレクトリーをCD-ROMドライブに移したあと、BROWSERと打ち込もう。

⬆ブラウザーが起動したら、立ち上げたいソフトを選択すること。説明ボタンを押すと、CD-ROMから立ち上げられるものはそう書いてあるので、ちゃんとチェックすること。確認したら、最後に実行ボタンをプッシュだ。

⬆ジャーン!! これだけで起動は終了だ。でも、たまにメモリーが足りないせいで起動ができない場合があるので要注意だ。そんなときには、すぐ下にも書いておいたように、132ページをよく読んだあとで再挑戦してね。

■こんなメッセージが出てしまったら

メモリー不足です

〝メモリー不足だ〟なんてメッセージが出てしまったら、あわてずさわがず132ページを読むべし。解決方法をわかりやすく書いておいたぞ。でも、〝これじゃあちっともわからんゾ〟、なんて人は、専門書を読んで勉強してほしい。

FM TOWNSシリーズの場合

●収録したFM TOWNS用ゲームは、以下の場合を除き、すべてCDから直接起動が可能です

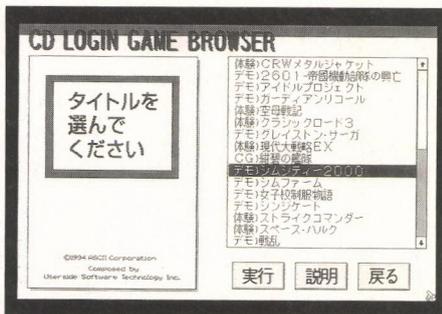
➡『HIGH SCHOOL WAR』を除いて、タウンズ用ソフトは、すべてCD-ROMから直接起動できる。ガンガン遊びたおせー！ そして、ジックリ楽しめー！

HIGH SCHOOL WARの場合

ファイル名

1. 起動の前に、必ずフォーマットしたフロッピーディスクを1枚用意して、ドライブAに差し込んでおくこと。
2. CD-ROM上の『HIGH SCHOOL WAR』のアイコンをクリックして、フロッピーディスクへインストールする。
3. アイコンモードにしてフロッピーディスクの中を調べると、『HIGH SCHOOL WAR』のアイコンが見つかるはずだ。
4. ここで、フロッピーディスク上のアイコンをクリックすると、フロッピーディスクからソフトが起動する。

Q>BROWSER

まず、カレントドライブをCDにして、上の文字を入力すると、ブラウザーが起動する。そこでゲームを選ぶ。すると、写真右のような画面になるので、インストールしたいドライブを選べば、作業が開始される。

❶ハードディスクにインストールするタイプのものは、インストール作業のみを行なうぞ。

❷ドライブAのハードディスクにインストールしたいのなら、1と打ち込めばいいのだ。

■こんなメッセージが出てしまったら

ファイルが書けません　**ディスクの容量がありません**　**ライトエラーです** etc.

●ディスクの残り容量が少ないので、必要なファイルをハードディスク上に展開することができない。不要なファイルを削除するか、ハードディスクを増設するなどして、ハードディスク上にソフトをインストールできる容量を確保してください。

EMSメモリーが必要です

●インストールが無事終了して、いざソフトを立ち上げようとすると、このメッセージに襲われることがある。原因としては、EMSメモリーが不足しているか、もしくは設定されていないことがあげられる。132ページを参考に作業してみて。

仮想86モードです

●このメッセージにはあまりお目にかからないかも知らないが、この場合は基本的にCONFIG.SYSを書きかえて、仮想EMSドライバー(後述)を外すこと。詳しくは、133ページの〝EMSメモリーと仮想86モード〟を参照してね。

ちょっと違うインストールです

●スター・ファイア　●ストライクコマンダー
●スペース・ハルク　●RETURN TO ZORK
●大戦略Ⅳ　●現代大戦略EX(PC-9801版)
●ロクス・アルバ　●アローン・イン・ザ・ダーク2

●通常、ユーザーが選択するのは、どのドライブにインストールするかだけで、ディレクトリー名は基本的に固定だ。しかし、上のソフトに関しては、どのディレクトリーにインストールするかまでを聞いてくる。この場合、もしすでに存在するディレクトリーを指定すると、内容が消されてしまう場合があるので注意。たいていの場合、Overwrite?　y/nと質問されるので、ノーと答えればいい。
●『アローン・イン・ザ・ダーク2』はフロッピーを使うインストール。
●『ストライクコマンダー』を起動するコマンドは、〝GOSC98〟から、〝STRIKE〟と打ち込んで、〝SC98〟と打つものに変更されました。

ファイル名はブラウザーの説明を読むべし

●インストール作業が終了すると、画面はふたたびブラウザーに戻る。ゲームを遊ぶ場合は、そのままブラウザーを終了させ、起動コマンドを入力するのだ。どんな名前を入力するかについては、必ずブラウザーの説明に記載されているので、メモを取るなり記憶すればいい。基本的には、インストール先のディレクトリーをカレントディレクトリーにして、実行ファイルを実行するだけだぞ。

インストール C フロッピーディスクから立ち上げるもの

●フロッピーディスクを使うものは以下の6本です

無人島物語

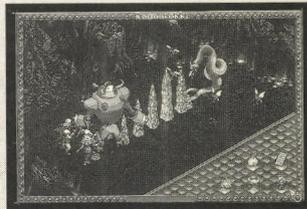
ディレクトリー名 MUJINTOH

システム入りフォーマットディスク、普通にフォーマットしたディスクを1枚ずつ用意する。ブラウザーから『無人島物語』を選び、実行をクリックすると、フロッピードライブを聞いてくるので、それに答え、画面の指示にしたがってインストール作業を行なう。起動はドライブ1にシステム入りのもの、ドライブ2にもう1枚を入れ、リセットするのだ。

⬆インストールが終わると、2枚組の体験版ディスクができているわけだ。それらをドライブに入れてリセットしよう。

ラグナレック

ディレクトリー名 RAGNA

システム入りフォーマットディスクを1枚用意する。ブラウザーから、『ラグナレック』を選び、実行をクリックすると、どのドライブのディスクにインストールするかを聞いてくるので、それに答え、そのドライブに用意したディスクを入れる。インストール終了後リセットをする。コマンドが入力できる状態になったら、〝DEMO〟と打ち込めばデモスタート！

⬆デモの終了はマシンのリセットだ。きれいなデモだから、十分に見てからにしようね。余計なお世話？

鳳皇の如く

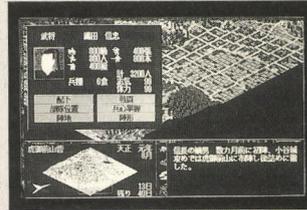
ディレクトリー名 HOUOU

システム入りフォーマットディスクと、普通にフォーマットしたディスクを各々1枚用意する。ブラウザーから『鳳皇の如く』を選んで、実行をクリックすると、どのドライブのフロッピーディスクにインストールするか聞いてくる。あとは画面の指示にしたがう。起動はドライブ1にシステム入りディスク、ドライブ2にもう1枚を入れてリセットする。

⬆デモ中にマウスを動かすとデモが正常に終了しないことがあるので、注意だ。ここは落ち着いて画面を眺めよう。

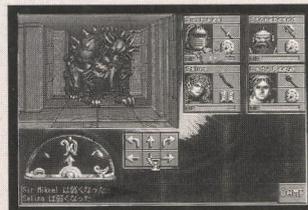
戦乱

ディレクトリー名 SENRAN

普通にフォーマットしたディスクを1枚用意し、ブラウザーから『戦乱』を選ぼう。あとは、インストールするドライブを決めて、画面の指示にしたがう。起動は、システム入りフォーマットディスクでパソコンを起動したあと、戦乱をインストールしたディスクに入れ替えてから、キーボードから〝STARTUP〟と入力する。空きメモリーが560キロバイト必要。

⬆MS-DOSは、HIMEM.SYSを使うことによって、空きメモリーを増やすことができる。詳しくはマニュアルを見てね。

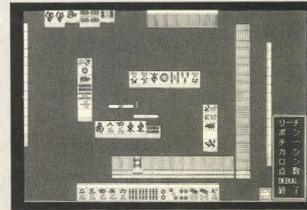
アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅢ

ディレクトリー名 EOB3

ブラウザーで『アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅢ』を選び、実行をクリックする。必要なのは、システム入りフォーマットディスク1枚だ。フロッピーを入れたドライブを入力し、あとは画面の指示にしたがう。インストールが終了するとブラウザーに戻るから、ブラウザーを終了し、ドライブ1にフロッピーを入れリセットすると、自動的にデモが起動するぞ。

⬆指示にしたがうと言っても、ディスクを取り替えるとき以外は、たいていは黙ってディスプレーを見ているだけだ。

雀風

ディレクトリー名 JANFU

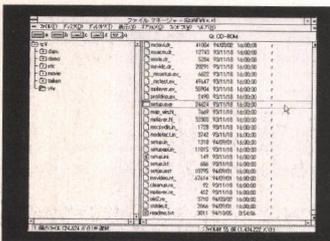
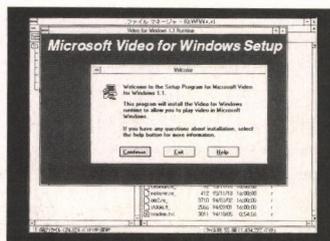
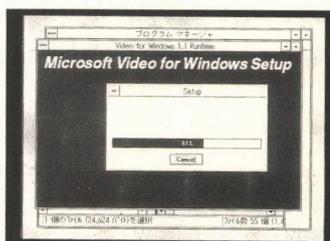
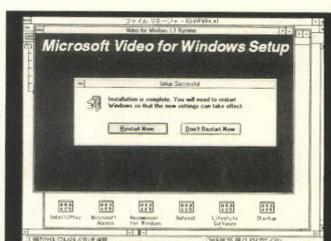
まず、FORMAT/Sで、システム入りフォーマットディスクを1枚用意する。次に、ブラウザーからソフト名を選んで実行すると、インストールするドライブを聞いてくる。あとは、画面に指示が出るので、それにしたがうこと。起動方法は、ドライブ1にインストールしたディスクを入れたあとで、リセットしてマシンを起動し直すだけだ。

⬆システム入りフォーマットをしたディスクにインストールしないと、ソフトが立ち上がらないので注意しよう。

インストール D

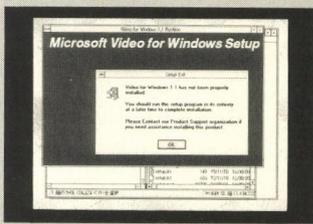
収録ムービーとCGの楽しみ方

■もう一度動作環境について

●20メガヘルツの386以上のCPU、6メガバイト以上のメインメモリーを搭載していること。
●バージョン3.1以上のウインドウズがインストールされていること。
●バージョン1.1以降のビデオフォーウィンドウズ、またはランタイム版がインストールされていること。
●ウィンドウズに対応したサウンドボードが必要。
●256色以上の表示が可能であること。
●ハードディスクの空き容量が4メガバイト以上必要。

■ビデオフォーウィンドウズのランタイム版のインストール

⬆ファイルマネージャー上から、CD-ROMドライブが割り当てられているドライブを開いて、VFWディレクトリーをクリック。

⬆VFWディレクトリー内の、SETUP.EXEをクリック。インストールするかどうか聞いてくるので、CONTINUEボタンを選択。

⬆インストール開始。このあと、画面モードなどのチェックなどが実行されるので、しばらくほおっておくこと。

⬆最後に、ウィンドウズを起動し直すかどうか、確認のメッセージが出る。RestartNowボタンを押して、立ち上げ直すこと。

■エラーの対処法とCGの楽しみ方

ランタイム版のインストールが終了したら、ファイルマネージャーから見たいムービーのファイルをダブルクリックするだけで、即座にムービーの再生が始まるのだ。もしもインストールに失敗してしまったら、自分のマシン環境をチェックしよう。標準以外のファイルマネージャーなどを使っていたら、それを標準のものに取り替えたり、日本語入力機能を切ってみたりしてくれ。たぶん、それでインストールは成功するはずだ。また、CD-ROMに収録されたCGを楽しむには、ウィンドウズに標準添付されている、『ペイントブラシ』というソフトを使い、見たいCGのファイルを開いて欲しい。もしグラフィックソフトなどを持っていれば、楽勝だ。

⬆ランタイムのイントスール作業中。質問は英語だが、気にせずボタンを押し続ければ、ほぼ大丈夫だ。アバウトかしら。

●ムービーで紹介しているゲームソフトは以下の4本です

同級生2

ファイル名　CLAS S2.AVI

ゴルフ・リンクス386プロ

ファイル名　L386.AVI

ポリスノーツ

ファイル名　POLI CE.AVI

ブルーシカゴブルース

ファイル名　JBH.AVI

●ウィンドウズ用のソフトは以下の11本です

中央競馬完全ガイド'94
ファイル名 DERBY.EXE

龍闘伝
ファイル名 RYUTO_DM.EXE

ソリティアズ・ジャーニー
ファイル名 SETUP.EXE

ウルム
ファイル名 ULM_DEMO.EXE

ゲームパック 2
ファイル名 GAMMON.EXE、SUPERPUZ.EXE

プラネットハーモニー
ファイル名 HMDEMO.EXE

アートdeロジック
ファイル名 ADL.EXE

3×3EYES〜吸精公主〜
ファイル名 3X32DEMO.EXE

インクレディブルマシーン
ファイル名 INSTALL.EXE

雀道
ファイル名 JANDOU.EXE

SECOND NATURE
ファイル名 INSTALL.EXE

『雀道』、『ウルム』、『3×3EYES〜吸精公主〜』の3本は、ブラウザーからインストールを行なうこと。実行は、ファイルマネージャーでファイル名をダブルクリックだ。

PC GAMES MOVIE THEATERについて

PC-9821シリーズ

〝PC GAMES MOVIE THEATER〞の動作環境は、メインメモリー3.6メガバイト以上、MS-DOS上で640×480ドットの表示と、256色表示が可能なPC-9821シリーズのマシンだ。

また、PC-9821Xシリーズ上で動作させるには、86音源と呼ばれるFM音源ボードがいる。さらに、サウンドブラスターのデバイスドライバーをCONFIG.SYSに登録すると起動しない。

ちなみに、〝PC GAMES MOVIE THEATER〞はDOSソフトなので、ウィンドウズ上では動かないこと、操作には必ずマウスが必要なことを忘れないこと。

さて、このソフトは起動する方法だが、たとえばCD-ROMドライブがQドライブなら、

Q:
CD DAPS
LOG98

という順番でコマンドを打ち込むだけでオーケーだ。ただし、CONFIG.SYSでEMM386.EXEを登録していると起動しない。

FM TOWNSシリーズ

〝PC GAMES MOVIE THEATER〞をFM TOWNS上で動かすために必要な環境は、4メガバイト以上のメインメモリーとTOWNS OS Ver2.1 L31以上のOSだ。とりあえず、このふたつの条件さえクリアーしていれば、問題なく動く。

起動方法は簡単で、CD-ROM上の〝PC GAMES MOVIE THEATER〞のアイコンをクリックするだけで立ち上がる。

ただし、ムービーを再生するときに覚えておいてほしいのは、再生ボタンを押すと同時に、〝ファイルオープンエラー〞と表示されても気にしないってこと。なぜなら、そのときに表示される指示に従ってマウスをクリックすると、問題なくムービーが再生されるからだ。

また、再生を止めたいときには、画面のどこでもいいからマウスの左ボタンでクリックするだけでオーケーだ。操作は簡単そのものなので、心ゆくまでムービーを楽しんでくれい。

トラブルシューティングあれこれ

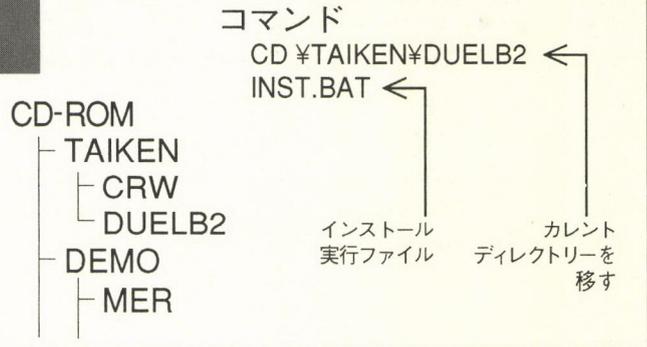
ここでは、CD-ROMがうまく動作しなかったり、体験版やデモ版、動画データの再生がうまく動作しなかったりした場合の対処方法を説明するぞ。ハードウェアやMS-DOSのマニュアルと一緒に読むと、さらに効果的なので、手元に用意しておこう。また、ここの説明を読んでもダメな場合は、近くにいる、MD-DOSやハードウェアに詳しい人に聞いてみるとか、パソコン通信などを利用してみるのもいいね。それもダメな場合は、133ページにあるログイン情報・質問電話に聞いてみてほしい。ただし、すべての質問に答えられるとは限らない。できるだけ、キミ自身の力で解決してほしいぞ。専門書などを読んで、この機会にMS-DOSマスターを目指してみよう。そしたら、まわりの友達に自慢できるかも。

手動でのインストール

CD-ROMに収録したブラウザーを使うと、デモを直接起動したり、体験版をハードディスクにインストールすることが簡単にできる。

だけど、ブラウザーだってプログラムの一種だから、当然、メモリーを多少なりとも使ってしまう。パソコン本体の空きメモリー容量によっては、ブラウザーを使っての体験版のプレーや、デモの実行がメモリー不足で動作しない場合があるのだ。

そこで、ブラウザーを使わないで体験版のインストールやデモの実行方法を教えておこう。

基本的には、各ゲームが収録されているディレクトリーをカレントディレクトリーにしてから、そこにある、〝INST.BAT〞を実行すればいい。このとき、必ずカレントディレクトリーを移動してから実行するようにしてくれ。ハードディスクやフロッピーディスクにインストールが必要なソフトは、そのときにインストールするドライブを聞いてくるし、CD-ROMから直接起動できるものはそのまま動くはずだ。

たとえば、『デュエル・ビート』の場合は、次のようにコマンドを入力すればオーケーだ。

CD　¥TAIKEN¥DUELB 2
INST.BAT

この方法でもメモリーが足りないなら、133ページを見ながら、空きメモリーを増してくれ。

マウスドライバーって?

CD-ROMに収録したソフトのなかには、ソフトのほかにマウスドライバーが必要になるものがある。具体的には、『スペース・ハルク』と『クレムリン・トワイライト』の2本だ。これらのソフトは、起動前にマウスドライバーを組み込む必要があるのだ。

とはいっても、そんなに難しくはないぞ。MS-DOSのシステムディスクには、〝MOUSE.COM〞というマウスドライバーが入っているので、これを実行すればいいだけだ。たとえば、ハードディスクの〝DOS〞というディレクトリーに、MOUSE.COMがある場合は、次のようにすればいい。

CD　¥DOS
MOUSE

画面に〝マウスドライバーがインストールされました〞、と表示されれば組み込み完了だぞ。

メモリーが足りないよー

メモリー不足でソフトが起動しない場合、空きメモリー容量を増やす必要がある。

まず、キミがワープロソフトなどを使うためにFEP、日本語フロントプロセッサを組み込んでいるなら、まずそれを外そう。方法としては、CONFIG.SYSにある、FEPの組み込み命令（DEVICE）の先頭に〝REM〟をつければいいぞ。

次に、MS-DOSのシステムプログラムをメインメモリーから追い出そう。これには、ふたつの作業が必要になるのだ。キミのハードディスク上のCONFIG.SYSに、次の２行があるか確認し、なければ追加してくれ。

DEVICE＝￥DOS￥HIMEM.SYS
DOS＝HIGH,UMB

なお、HIMEM.SYSが格納されているディレクトリーが￥DOSではない場合、ディレクトリーの指定をキミの環境に合わせて書き替えよう。また、サードパーティー製のメモリー管理ソフトを使ってるのなら、〝DOS＝〟の１行だけでオーケーだ。詳しくは下で説明する。

次に、デバイスドライバーをメインメモリーから追い出す方法。これは、やはりCONFIG.SYSにある〝DEVICE＝〟という部分を書き替えて、〝DEVICEHIGH＝〟としてしまうのだ。ただし、なんでもかんでも書き替えてしまうと、パソコンが起動しなくなる可能性がある。そこで、CD-ROMのデバイスドライバーだけ〝DEVICEHIGH＝〟にしてメモリーから追い出そう。

ただし、この方法を使うには、UMBというメモリーを使えるようにしておく必要があるので注意。マニュアルを参考にしてね。

```
CONFIG.SYS
  FILES=20
  BUFFERS=4
  DOS=HIGH,UMB
  SHELL=A:¥COMAND.COM
  DEVICE=A:¥DOS¥HIMEM.SYS
  DEVICE=A:¥DOS¥EMM386.EXE /NOEMS /UMB
  DEVICEHIGH=A:¥DOS¥PWCDTB4.SYS /D:POWERCD

AUTOEXEC.BAT
  ECHO OFF
  PATH A:¥DOS;
  LH MSCDEX.EXE /L:Q /D:POWERCD
```

➡UMBは、仮想EMSドライバー（説明は次の項）を組み込んでいると使うことができる。この設定だと、かなりの空きメモリーを確保することができるので参考にしてね。

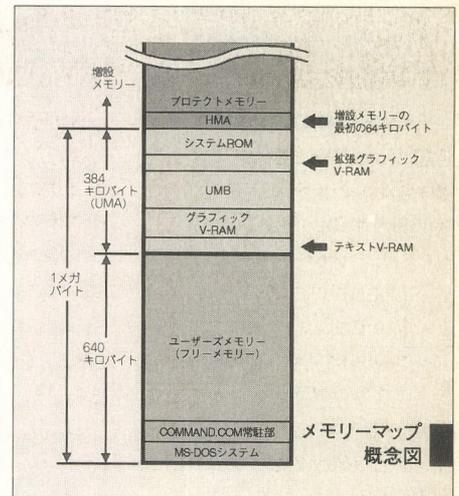
EMSメモリーと仮想86モード

EMSは、１メガバイト以上のメモリー（プロテクトメモリー）を、MS-DOS上で使用する場合に使う規格だ。たとえば、NECであれば〝EMM386.EXE〟をCONFIG.SYSに組み込むことで、プロテクトメモリーをEMSメモリーとして使うことができる。これを仮想EMSドライバーというのだ。また、サードパーティーの増設メモリーを買えば、ほとんどの場合、仮想EMSドライバーが付属しているはず。たとえば、アイ・オー・データ機器なら『MEMORY SERVER Ⅱ』にある〝VMM386.EXE〟がそうだし、メルコなら『MELWARE Ver5』のなかにある〝MELEMM.386〟が仮想EMSドライバーなのだ。

上に紹介したソフトたちが、プロテクトメモリーをEMSメモリーとして使えるようにしてくれるとき、CPUは〝仮想86モード〟と呼ばれる動作モードになる。このモードを使うと、EMSメモリーに高速にアクセスできるからだ。ただし、これは80386以降でしか使えない。

収録したソフトのなかに、仮想86モードでは動作しないソフトがある。ところが、同じ仮想86モードでも、〝VCPI〟という規格に沿った仮想EMSドライバーを使うと、これらのソフトはほとんど動作するのだ。そして、最近の仮想EMSドライバーは、VCPI規格に対応しているものが多い。先にあげた、〝VMM386.EXE〟や〝MELEMM.386〟も対応しているので、マニュアルを見て設定を変更しよう。残念ながら〝EMM386.EXE〟は対応していない。これを使っている人は、プレーするときに、〝EMM386.EXE〟を外してくれ。ちょっと不便だけど、我慢してね。

増設メモリー
プロテクトメモリー
HMA
増設メモリーの最初の64キロバイト
システムROM
拡張グラフィックV-RAM
384キロバイト（UMA）
UMB
グラフィックV-RAM
テキストV-RAM
1メガバイト
640キロバイト
ユーザーズメモリー（フリーメモリー）
COMMAND.COM常駐部
MS-DOSシステム

メモリーマップ概念図

イカした表紙が目印!

ログイン情報・質問電話へ

MS-DOSについていろいろ勉強しても、やっぱり動かなくてクヤシイ、体験版がプレーできなくて、夜も眠れないアナタ、はたまた、CDが壊れているので読めないキミは、右の電話番号に問い合わせてみよう。もしかしたら、簡単な作業でシアワセ気分いっぱいになれるかもしれないぞ。ただし、できるだけ、キミの努力で解決してほしいかな？

☎ **03-5351-8221**

祝祭日を除く、月曜〜金曜日の午後２時から５時まで
体験版、デモ版についての質問は、ソフトハウスにしないでください

CD-ROM 収録ファイルリスト

さてさて、CDログインの最後を飾るのは、CD-ROMの収録ファイルリストだ。ぜんぜん飾ってませんけど、目的のソフトやデータがどこにあるのかわからな～い、とデジタル迷子になっているキミへの道しるべとして掲載するぞ。

では、リストの簡単な見方というか、略語の意味を説明しよう。

まず〝ソフト名〟。これは見てのとおり、ソフトのタイトルだ。それぞれの区切りごとに、アイウエオ順で並べられているぞ。

次に〝CD-ROMディレクトリー〟だ。これは、CD-ROMのどこに収録されているかを、ルートディレクトリーから掲載している。

〝インストール先またはデータ形式〟は、CD-ROMから直接起動できるものは〝CD-ROM〟、ハードディスクにインストールするソフトは、インストール先のディレクトリー名、フロッピーにインストールするものは〝FD〟と書かれている。また、〝AVI〟とは、ビデオフォーウィンドウズの動画ファイルを表わし、〝実行ファイル〟は、読んで字のごとし、って感じだ。

最後の、〝起動ファイル名〟は、実行するためのコマンド、もしくは、データファイル名を表わす。ちなみに、〝アイコン〟はTOWNSメニューでアイコンをクリックする、という意味だ。

では、540メガショックを十分堪能してくれ。

●収録ソフト関連

ソフト名	CD-ROMディレクトリー	インストール先またはデータ形式	起動ファイル名またはデータファイル名
2601 帝國機動部隊の興亡	DEMO¥TEI2601	CD-ROM	
3×3EYES～吸精公主～	DEMO¥3EYES2	¥3EYES2	3X32DEMO.EXE
BirthDays	DEMO¥BIRTHDAY	CD-ROM	
CD-ROM画集　貞本義行	ETC¥SADAMOTO	BITMAP	NADIA.BMPなど
CRWメタルジャケット	TAIKEN¥CRW	CD-ROM	
HIGH SCHOOL WAR	TAIKEN¥WAR	FD	アイコン
if 3～イフ3	DEMO¥IF3	CD-ROM	
Return to Zork	TAIKEN¥RTZ9821	¥RTZINST	RTZ.BAT
SECOND NATURE	TAIKEN¥NATURE	CD-ROM	INSTALL.EXE
アートdeロジック	TAIKEN¥LOGIC	CD-ROM	ADL.EXE
アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅢ	DEMO¥EOB3	FD	
アイドルプロジェクト	DEMO¥PROJECT	CD-ROM	
亜紀子GOLD	ETC¥AKIKO	BITMAP	AKIKO001.BMPなど
あにまーじゃんX	DEMO¥ANIMEX	CD-ROM	
アッシュ-Ash-	TAIKEN¥ASH	CD-ROM	
アローン・イン・ザ・ダーク2	TAIKEN¥ALONE2	¥AMT¥ALONE2	INDARK2.EXE
アンビヴァレンツ	TAIKEN¥AMBI	¥AMBI	AMBI.BAT
インクレディブルマシーン	TAIKEN¥TIM	¥TIMDEMO	SETUP.EXE
ウルティマ　アンダーワールド	DEMO¥UW256	¥UWDEMO	UWDEMO.EXE
ウルム	DEMO¥ULM	¥ULM_DEMO	ULM.EXE
宇宙快盗ファニーBee	TAIKEN¥FUNNY	¥FUNNYBEE	BEE.BAT
ガーディアンリコール	DEMO¥GUARDIAN	CD-ROM	
ガンブレイズ	DEMO¥GB	CD-ROM	
きゃんきゃんバニーリミテッド5 $\frac{1}{2}$	ETC¥CANCAN	BITMAP	CAN001.BMPなど

CD-ROM
収録ファイルリスト

ソフト名	CD-ROMディレクトリー	インストール先またはデータ形式	起動ファイル名またはデータファイル名
キングスクエストⅦ	ETC¥KQ 7	BITMAP	JACK.BMPなど
空母戦記	TAIKEN¥KUUBO	CD-ROM	
クラシックロード 3	TAIKEN¥CR 3 T	¥CR 3 T	CR 3 T.BAT
グレイストン・サーガ	DEMO¥G_SAGA	CD-ROM	
クレムリン・トワイライト	TAIKEN¥KT	¥KT	KT.BAT
ゲームパック 2	TAIKEN¥GAMEPACK	CD-ROM	GAMMON.EXE,SUPERPUZ.EXE
現代大戦略EX	TAIKEN¥DAISENEX	¥S-SOFT¥EXTAI	SSGAME.BAT
現代大戦略EXスペシャル	TAIKEN¥DAISEN 4 F	CD-ROM	アイコン
紺碧の艦隊	ETC¥KONPEKI	BITMAP	GINSEI.BMPなど
ザ・グレイルハンター	DEMO¥HUNTER	¥GRAIL	DEMO.BAT
雑音領域	DEMO¥ZATSUON	CD-ROM	
サモニング	DEMO¥SUMMON	¥SUM_DEMO	SUMMON.COM
シャドウキャスター	TAIKEN¥SHADOW	¥SHADEMO	SHADOW.EXE
シムファーム	DEMO¥SIMFARM	CD-ROM	
シムシティー2000	DEMO¥SC2000	¥SC 2 DEMO	SC2000
シンジケート	DEMO¥SYND	¥SYNDEMO	DEMO.EXE
女子校制服物語	DEMO¥JOSHIKOH	CD-ROM	
雀風	TAIKEN¥JANFU	FD	
雀道	TAIKEN¥JANDOU	¥JANDOU	JANDOU.EXE
ストライクコマンダー	TAIKEN¥EAV_SC	¥EAV_SC	STRIKE.BATSC98.COM
スペース・ハルク	TAIKEN¥HULK	¥HULK	HULK.EXE
スター・ファイア	TAIKEN¥SF	¥SF	SF.EXE
スターストライダーズ	TAIKEN¥STAR	¥STRIDERS	STAR.BAT
ゼニス	DEMO¥ZENITH	CD-ROM	
戦乱	DEMO¥SENRAN	FD	
ソリティアズ・ジャーニー	TAIKEN¥SJWDEMO	¥SJWDEMO	SOLWIN.EXE
太閤立志伝Ⅱ	DEMO¥TAIKOH	CD-ROM	
大戦略Ⅳ	TAIKEN¥DAISEN 4 P	¥S-SOFT¥DAI 4 TAI	SSGAME.BAT
高見沢恭介　熱血!!教育研修	DEMO¥KENSHU	CD-ROM	
ダービースタリオン　エキスパート	DEMO¥DURBYEX	CD-ROM	
中央競馬完全ガイド'94	DEMO¥KEIBA	CD-ROM	DERBY.EXE
ディエス・イレ	DEMO¥DIES	CD-ROM	
デッド・フォース	TAIKEN¥FORCE	¥DF	DFTRIAL.BAT
デュエル・ビート	TAIKEN¥DUELB 2	CD-ROM	
デュエル・サクセション	TAIKEN¥DUEL	CD-ROM	
天地無用！　魎皇鬼	TAIKEN¥TENCHI	¥TENCHI	TENCHI.BAT

CD-ROM 収録ファイルリスト

ソフト名	CD-ROMディレクトリー	インストール先またはデータ形式	起動ファイル名またはデータファイル名
同級生	ETC￥CLASS 2	BITMAP	DOKYU001.BMP
同級生(ビデオ版)	MOVIE￥SOFT	AVI	CLASS2.AVI
DOKIDOKIバケーション	ETC￥DOKIDOKI	BITMAP	AYAKA.BMPなど
東京トワイライトバスターズ	DEMO￥TWILIGHT	CD-ROM	
ナイトスレイブ	ETC￥NIGHT	BITMAP	NIGHT01.BMPなど
虹色電飾娘	TAIKEN￥NIJIIRO	CD-ROM	アイコン
信長の野望・天翔記	DEMO￥TENSHO	￥ENSHO	KOEI.COM
ハイ・リワード	DEMO￥REWARD	CD-ROM	
覇皇雀戦鬼	TAIKEN￥JANSEN	CD-ROM	
パチスロ飛翔伝　鮫	TAIKEN￥SAME	CD-ROM	
ハヤテ・ザ・バトル	TAIKEN￥HAYATE	CD-ROM	
パワードール	TAIKEN￥PDOLL	￥DOLL	GO.EXE
パワードール2	TAIKEN￥PDOLL 2	￥DOLL 2	GO.EXE
鳳凰の如く	DEMO￥HOUOU	FD	
フォーサイト・ドリィ	DEMO￥DOLLY	CD-ROM	
プライマルスペース	DEMO￥PRIMAL	CD-ROM	
プラネッツ・オブ・ドラゴン	DEMO￥DRAGON	CD-ROM	
プラネットハーモニー	TAIKEN￥PLANET	CD-ROM	HMDEMO.EXE
ブランディア	TAIKEN￥BRADIA	CD-ROM	アイコン
ブランディッシュ3	TAIKEN￥BR 3	￥BR 3	BR3.EXE
ブランマーカー2	ETC￥BRAN 2	BITMAP	BRAN 2 _01.BMPなど
フリック・ミックス	DEMO￥FM	CD-ROM	
プリルラ	TAIKEN￥PURILURA	CD-ROM	アイコン
プリティー戦隊きゃるる〜ん	TAIKEN￥KYARU	￥KYARU	KYARURU.EXE
プリンセスメーカー2	ETC￥PRINCESS	BITMAP	ENDING01.BMPなど
ブルーアイズ	ETC￥BLUEEYES	BITMAP	BLUE001.BMPなど
ブルーシカゴブルース	MOVIE￥SOFT	AVI	JBH.AVI
ポリスノーツ	MOVIE￥SOFT	AVI	POLICE.AVI
ボンバークエスト	TAIKEN￥BQ	￥BQ	BQ_TAI.BAT
魔道学院R（PC-9801版）	DEMO￥MADOUPC	￥MADOHR	DEMO.BAT
魔道学院R（FM-TOWNS版）	DEMO￥MADOUFM	CD-ROM	アイコン
無人島物語	TAIKEN￥MUJINTOH	FD	
メルクリウスプリティ	DEMO￥MER	CD-ROM	
メガトンアームズ	TAIKEN￥MEGATON	￥MEGATON	SSGAME.BAT
桃色麻雀	TAIKEN￥MOMOIRO	CD-ROM	
ライム☆スター	DEMO￥RHYME	CD-ROM	

CD-ROM 収録ファイルリスト

ソフト名	CD-ROMディレクトリー	インストール先またはデータ形式	起動ファイル名またはデータファイル名
ラグナレック	DEMO￥RAGNA	FD	
ランズ・オブ・ロア	DEMO￥LANDS	CD-ROM	
乱世	TAIKEN￥RANZE	CD-ROM	
龍闘伝	TAIKEN￥RYUTODEN	CD-ROM	RYUTO_DM.EXE
ゴルフ・リンクス386プロ	MOVIE￥SOFT	AVI	L386.AVI
ルナティックドーンII	TAIKEN￥LUNA 2	LUNA 2	START.BAT
レジオナルパワーIIIスペシャル	DEMO￥RPOWER 3	CD-ROM	
ロクス・アルバ	DEMO￥LOCUS	￥LCSDEMO	LCSDM.EXE
倭国制覇伝	TAIKEN￥WAKOKU	CD-ROM	アイコン
ワンパラウォーズII	DEMO￥WW 2	CD-ROM	

●ECTSレポート関連

タイトル名	CD-ROMディレクトリー	データ形式	データファイル名
LITTLE BIG ADVENTURE	MOVIE￥ECTS	AVI	LBA.AVI
ECSTATICA		AVI	ECSTATIC.AVI
MAGIC CARPET		AVI	MCAP.AVI
ALONE IN THE DARK 3		AVI	ALON3.AVI
NASCAR RACING		AVI	NASCAR.AVI
SENTO		AVI	SENTO.AVI
ARMOURED FIST		AVI	FIST.AVI
マーク・ハミル　インタビュー		AVI	MARKINT.AVI

●知らなかったほうがよかった世界関連

BALL BLAZER	MOVIE￥NONWORLD	AVI	BALLBLZ.AVI
RESCUE ON FRACTAIUS		AVI	RECUFRAC.AVI
NECROMANCER		AVI	NECRON.AVI
ALTERNATE REALTY		AVI	REAL.AVI
MOUNTAIN KING		AVI	MOUK.AVI

●記事関連

特集　熱いぞ!!　ペンティアム	MOVIE	AVI	TOKUSYU.AVI
墜落日誌インタクラティブ	MOVIE￥TSUIRAKU	実行ファイル	TUIRA1.EXE
勝鬨をあげろ！　番外編	MOVIE￥KATIDOKI	実行ファイル	KATIDOKI.EXE
サターン版　バーチャファイター	MOVIE	AVI	VIRTUA.AVI
くねくねくね科学探検隊	MOVIE￥KUNEKUNE	実行ファイル	KUNE1.EXE、KUNE2.EXE、KUNE3.EXE

●PC Games Movie Theater関連

DCCS for PC-9821	DAPS	DAPS	LOG98.BAT
DCCS for FM-TOWNS	DAPS	DAPS	アイコン
DAPS for Windows	DAPS￥DAPSWIN	DAPS	DAPSWIN.EXE

CD LOGiN Vol. 1

EDITORIAL LOG

いやあ、540メガバイトは、なにしろデカいっス。これだけデカいんだから、なんでもこい！　とばかり集めるだけ集めてみたら、なんと入りきらないのだ。たったの540メガバイトだな。なので、次号をお楽しみに。

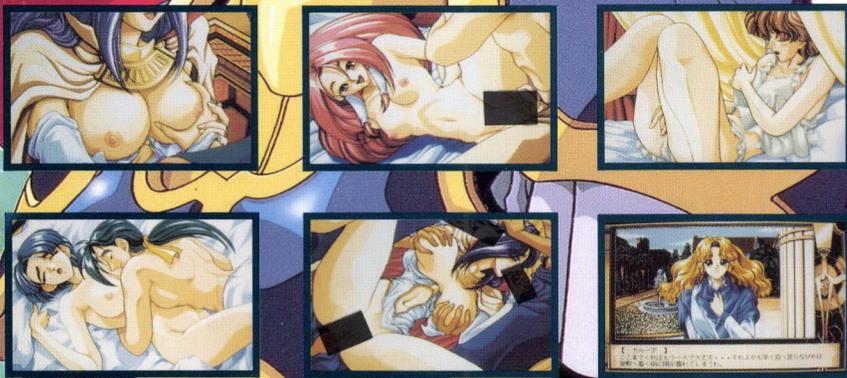
■発行人　小島文隆
■編集人　塩崎剛三
■編集長　新井創士
■副編集長　松本隆一
■デスク　青柳昌行／平林政司
■アートディレクター　田宮朋子
■編集スタッフ　宮地千里／高橋義信／大庭聖子／泉和子／松岡英樹／三宅貴久／梅本幸孝／堀井洋／飯嶋玲子／増田厚／仲丸真二／馬越美保／比嘉隆／山内正啓／小川英明／佐竹正彦／川村薫／原田一郎／岩尾学／村山誠一郎／松下淳／豊岡玲子／小野大／奥野仁美／高島修／福永理
■制作スタッフ　和光陽子／川辺宏二／中藤崇／間野田晃成／西山哲也
■制作進行　樹村頼子／東谷保幸／栗原和子／樽本義之
■編集協力　鈴木和弘／澤村健／石原潔／河辺研史／堀口稔／小国真／宮澤孝史／大澤良貴／青山邦宏／金平文宏／川村俊陽／柴田尚／堀之内由貴子／吉谷一幸／渡部孝幸／河田周平／山本一正／岡野浩之／石川理／田中美穂／岩濱正人／丸山文彦／久保裕絵／丸子かおり／中島歩／澤田晶彦／柏崎虎太郎／西澤晶／鹿野司
■音楽制作協力　TARO
■制作協力　深山典子

■ブラウザー制作　ユーザーサイド・ソフトウエア・テクノロジー株式会社
■アメリカ駐在　トム・ランドルフ／新関真人
■ロンドン駐在　リック・ヘインズ
■フォトグラフ　金子宏司／加藤文哉／八木沢芳彦／木村早知子／吉田武／宮野知英／溝田誠／小林伸／岡野浩之
■イラスト　伊東宣哉／玄妙兄弟／杠聡／田中としひさ

■出版営業統轄部長　能勢仁
■出版総務統轄部長　別所聖一
■出版業務　前田誠／関根隆之
■広告営業　杉山淳一／森川正雄
■雑誌営業　宮川洋／玉舎直人

COVER ……………………
■オブジェ　伊東宣哉
■撮　影　金子宏司
■デザイン　田宮朋子
■製　版　矢野和久

■広告目次

ロマネスクファンタジー
True Heart
トゥルーハート
王国の至宝『女神の紅涙』
その秘められた謎が
少女たちを王子の下へと…。
『王子・・・
私を導いてください。』
全ては『紅涙』に馳せるこの想い、
時を超え今蘇る…
忍び寄る黒い欲望と複雑に絡み合った
王子出生の秘密、あなたはそれらを
解きあかすことができるだろうか…。
このソフトは18禁です。
通信販売のご案内
お近くのショップに当社のソフトを置いてない場合は通信販売をご利用ください。
カクテル・ソフトは通信販売の体制も一新し、発売日にお手元に届くよう努力しております。是非、ご利用ください。
ご希望の方は、住所・氏名・年令・電話番号・商品名・機種・メディアを必ず明記、通販価格7.800円(税・送料込み)を現金書留にて左記住所までお申し込みください。
カクテル・ソフト
〒169 新宿区高田馬場1-29-20 3F
TEL.03-3205-3685 有アイデス
12月16日発売
PC-98シリーズ 5インチ 3.5インチ
Vm以降 要アナログディスプレイ メモリー640K以上 マウス FM音源 ハードディスク対応
定価7,800円

Printed in Japan 共同印刷

T1063598211684

雑誌63598-21